SET
CINEMA & VÍDEO ESPECIAL

TERROR E FICÇÃO

GRÁTIS
2 SUPERPOSTERS
ALIEN E JASON

56860001 - Ed. 44E - Cr$ 650,00

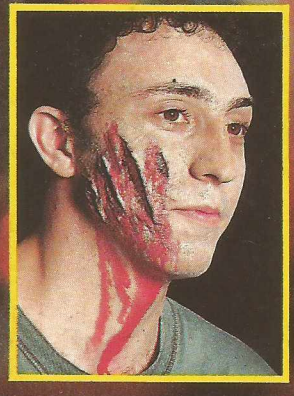
EDITORA AZUL

BRINQUEDO ASSASSINO 2

- A OVERDOSE DE HORROR NAS TELAS
- TUDO SOBRE CHUCKY, O BONECO VILÃO

INCRÍVEL!

FAÇA SUA PRÓPRIA CICATRIZ



ARACNOFOBIA

- QUANDO AS ARANHAS FAZEM A FESTA

SEXO, TERROR, PERVERSÃO, ROCK

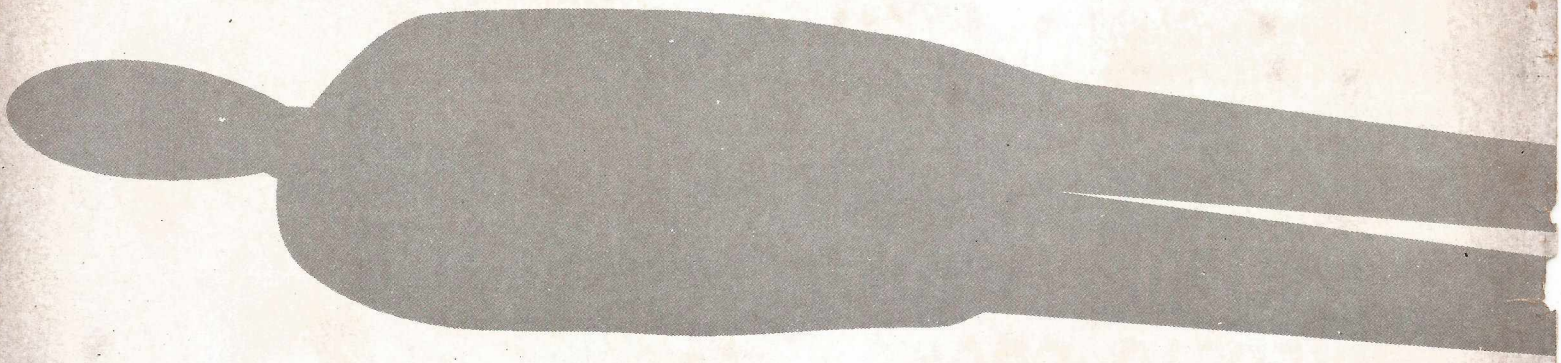
CONHEÇA OS QUADRINHOS INGLESES INÉDITOS NO BRASIL

VIDEOSSANGRIA

- UMA SELEÇÃO DE FITAS HEMORRÁGICAS

À SOMBRA D

SET APRESENTA
A MAIOR SAGA
DA HISTÓRIA DO CINEMA!



SET: CINEMA, VÍDEO & EMOÇÃO.

NAS BANCAS

O PASSADO.

SET
CINE
56330001 · Ed. 44 · Ano V · Nº 2
EDITORA AZUL

AL PACINO

NO DESFECHO DA SAGA QUE SE ESTENDEU POR 18 ANOS, O ATOR VIVE O APOGEU DO PODER NUMA TRAGÉDIA SHAKESPEAREANA

O SANGUE

A CONQUISTA

VÍDEO

TUDO O QUE VOCÊ SEMPRE QUIS SABER SOBRE SEXO...

E MAIS DE 50 LANÇAMENTOS DO MÊS

1991 O ÚLTIMO ATO

O PODEROSO CHEFÃO III

CLINCH

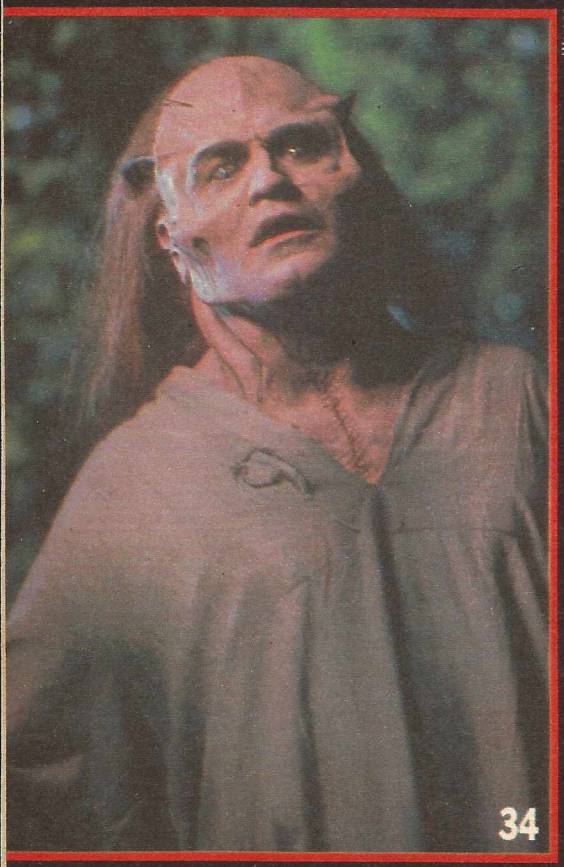
EDITORA AZUL

Fotos de capa: UIP (Chucky) e Carlos Mancini/Azul (maquiagem)

Na capa: o boneco Chucky em *Brinquedo Assassino 2* e o modelo César Augusto Berlandi

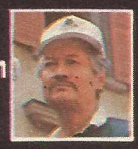
COTAÇÃO DOS VÍDEOS

ARGH!	★
MAIS OU MENOS	★★
LEGAL	★★★
DUCA	★★★★
O MÁXIMO	★★★★★



Warner

Você é taradão por sangue, entranhas e espaço sideral. Ou será você uma tarado-na? Orra! Antes de acabar seus dias no manicômio, tome mais esta: SET Terror e Ficção vai te alucinar. Arrepios indescritíveis, prazeres mórbidos inigualáveis, fú-ria demente, orgasmos dos infernos. Esta edição só não é melhor por-que é "pior". Ela é perversa.

Com gozo, com êxtase maligno, declaramos inaugurada a OFICINA DO TERROR, dedica-da a aulas de maquiagem dos monstros e de suas vítimas. Por ora, você fará apenas algumas cicatrizes e cortes abertos neste seu corpinho afilado. Não falta uma ho-menagem à volta de Roger Corman  , e uma seleção de vídeos que es-quadrinha o que há de mais repugnante nas locadoras. A estrela deste número é

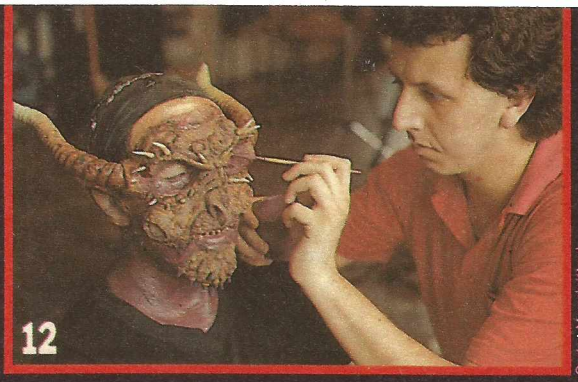
chucky em *Brinquedo Assassino 2*. O psicopata mais idolatrado da tempora-da passa pelo crivo de uma investigação que não poupa bastidores, fofocas e as in-críveis inovações eletro-mecânicas. Já Sam Raimi solta a verve. Cinema, terror e gibis. SET Terror e Ficção foi até a Inglaterra confirmar que o reduto dos melhores quadrinhos é lá mesmo. Para os cientificamente aficionados, a matéria

CYBERPUNK dá uma geralzona legal nos ramos da Ficção Científica. E a terceira parte de Tecnologia & Terror pega robôs, andróides e cyborgs. Nos pos-ters, mostramos a verdadeira face de Jason Voorhees, e um instante da expedição em *Alien* , *o Oitavo Passageiro*.

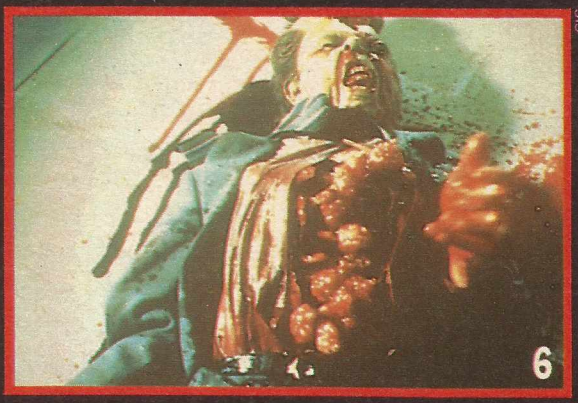
Terrific!

Columbia TriStar

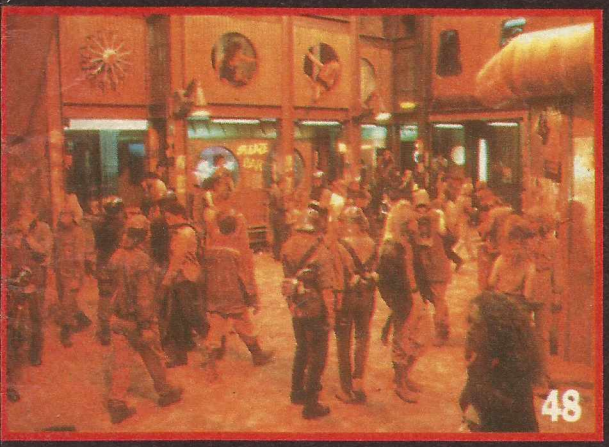
UIP

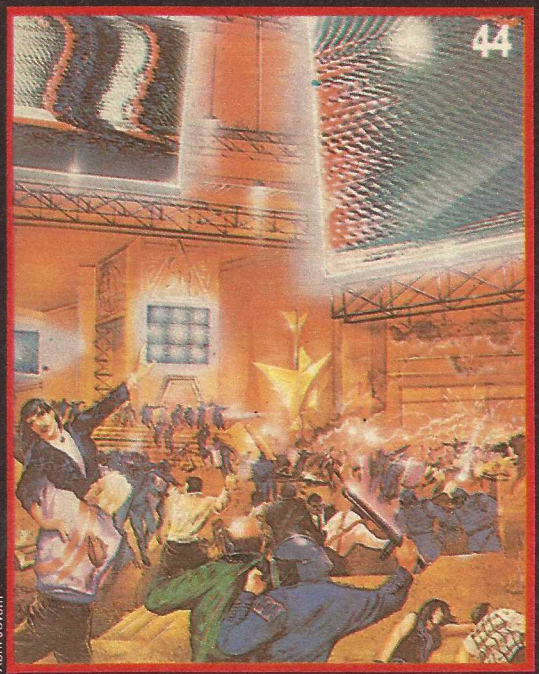


Carlos Mancini/Azul



GIC





Abril Jovem

VIDEOSSANGRIA
Os filmes mais nojentos, as entranhas mais bacanas 6

OFICINA DO TERROR
Cicatrizes e cortes abertos a seu dispor 12

CONSPIRAÇÃO ATÔMICA
O filme mais quente de Tobe Hooper 16

BRINQUEDO ASSASSINO 2
Tudo o que você quer saber sobre o horrível Chucky 20

MESTRE PRECOCE
Sam Raimi fala sobre algumas alucinações 30

GÊNIO INDEPENDENTE
Um balanço na carreira de Roger Corman 34

FANTASMA CONDENADO
Prisão mostra uma penitenciária mal-assombrada 38

ALIENÍGENA FRACOTE
O Predador 2 não chega aos pés do primeiro filme 40

ARANHAS DE MONTÃO
Aracnofobia tem um jeito legal das produções "B" 42

O REINO UNIDO DOS QUADRINHOS
A Inglaterra é a meca dos HQ 44

CYBERPUNK
Assim caminha a Ficção Científica 48

TECNOLOGIA & TERROR — PARTE III
Robôs, andróides e cyborgs 52

Gore em português claro denomina sangue, podridão e gosma explícitos. Em sua vertente cinematográfica é um gênero abominado pela crítica dita "cabeça" e amado pelo público.

Os ingleses às vezes preferem o termo *splatter* (espirrar líquido, ou falar desarticuladamente), criado pelo escritor John McCarty, que é favorecido também por críticos como Vincent Canby (do *New York Times*) e a revista especializada *Fangoria*. Seja qual for o nome, o gênero pega pesado.

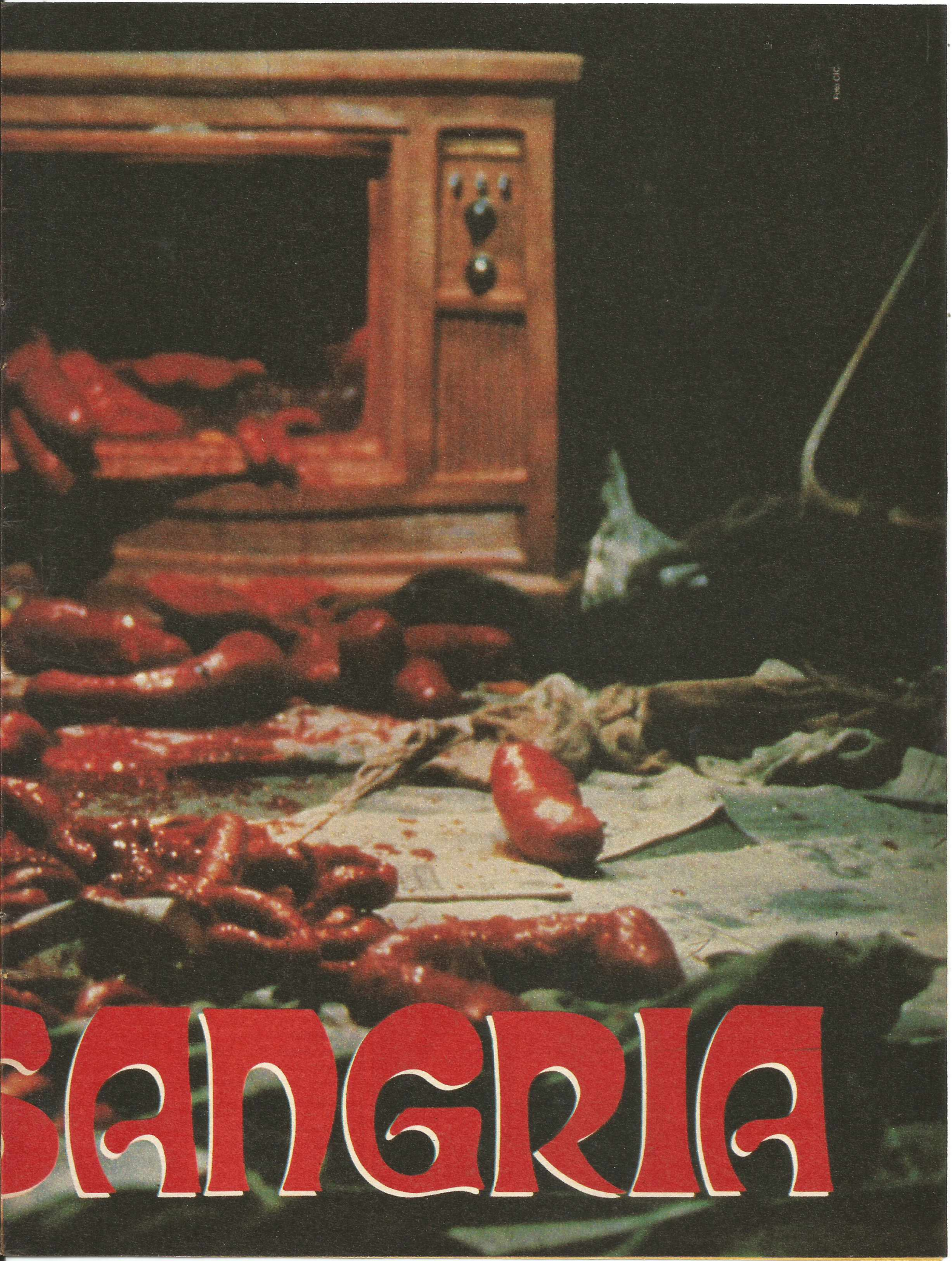
É natural que seja odiado pela intelectuália. Essa rejeição vem da nossa sensibilidade cristã, que prefere ignorar tudo o que se relacione ao aspecto carnal-sanguíneo da existência. Assim como é natural que o público tenha uma relação de fascínio e repulsa pelo *gore*, ele é um substituto razoável para as execuções públicas do passado (para uma listagem completíssima das técnicas de tortura e execução da Antiguidade, procure o livro *Dissertação do Papa Sobre o Crime*, do marquês de Sade).

Antigamente, o cidadão acordava no domingão, comprava uma maçã do amor e ia ver algum bandido ser torturado e depois crucificado (ou guilhotinado, ou enforcado...). Dava até para paquerar, enquanto o condenado berrava no cadafalso.

Depois que essas práticas saíram de moda, foi necessário inventar substitutos. O primeiro foi o teatro *grand-guignol* francês do século passado — uma combinação de tragédia grega, folhetim barato e muito sangue falso, o verdadeiro teatro popular do início do século XX. No cinema, a estréia se deu com *Blood Feast*, carnificina classe Z engendrada por Herschell Gordon Lewis, em 1963, para os *drive-ins* americanos. Já em 1976, o médico australiano (e futuro diretor de *Mad Max*), George Miller, fez o primeiro filme só de sangue jorrando — uma montagem de uma hora e meia com as cenas mais repulsivas do cinema.

Você pode fazer o mesmo com o seu videocassete, se quiser. Ou pode ver os filmes inteiros. Hoje, ver o sangue jorrar é muito mais fácil — é só pegar esta lista de filmes de *gore* disponíveis no mercado brasileiro, abrir uma cerveja e ligar o vídeo. Com a vantagem de poder rever a vítima sofrendo em câmera lenta. O mundo moderno não é fantástico?

VIDEOSS


SANGRIA

ALIEN — O 8º PASSAGEIRO

Abril Vídeo

ENTRANHAS GOSMENTAS

ALIEN — O OITAVO PASSAGEIRO
(Alien, EUA, 1979) Direção: Ridley Scott. Com Sigourney Weaver, Tom Skerrit, Veronica Cartwright, John Hurt. Abril Vídeo.
Chupação estilosa de mil filmes B do passado, de *It!* (1967, de Herbert J. Leder) a *They Came From Within* (1975, de David Cronenberg). As cenas mais nojentas envolvem tripas: quando o andróide Ian Holm vomita suas entranhas branquicelas, e quando o monstrinho salta de dentro do estômago de John Hurt e voa suco gástrico para todo lado. De tirar o sono.

SCANNERS — SUA MENTE PODE DESTRUIR
(Scanners, EUA, 1981) Direção: David Cronenberg. Com Patrick McGoohan, Jennifer O'Neill, Michael Ironside. VTI.
Extremamente mal amarrado, mas os efeitos de Dick Smith fundaram uma nova era no *gore*, com olhos sangrando e cérebros vazando pelas orelhas.

SEXO SANGUINOLENTO

ANIVERSÁRIO MACABRO
(Last House on the Left, EUA, 1972) Direção: Wes Craven. Com David Hess, Lucy Graham. Argovídeo.
Duas garotas são seqüestradas, estupradas e torturadas. Seus pais se vingam dos bandidos. Craven em sua melhor forma classe Z, com direito a uma castração por serra elétrica; a tortura inclui forçar uma das garotas a urinar, coisa inédita no cinema.

O EXORCISTA
(The Exorcist, EUA, 1974) Direção: William Friedkin. Com Linda Blair, Max Von Sydow, Lee J. Cobb. Warner.
Uma garotinha de doze anos é possuída pelo demônio, que a faz vomitar suco de abacate, falar palavrões, ficar cheia de feridas purulentas e se masturbar com um crucifixo até sangrar. Barra-pesada-família.

CORAÇÃO SATÂNICO
(Angel Heart, EUA, 1987) Direção: Alan Parker. Com Mickey Rourke, Robert De Niro, Lisa Bonet. Transvídeo.
Baboseira chique com uma cena ótima: Mickey e a mulata Lisa transando com um lago de sangue se espalhando aos borbotões pela cama e pelas paredes. Sexy e esquisito. Para fazer ainda mais efeito, veja logo depois de um episódio do *Bill Cosby Show*, em que Lisa faz papel de menininha certinha.

RE-ANIMATOR
(EUA, 1985) Direção: Stuart Gordon. Com Jeffrey Combs, Bruce Abbott, Barbara Crampton. VTI.
Grand-guignol brilhante que fez a fama dos estúdios Empire. Repugnante e divertido, tem uma novidade no cinema: uma cabeça separada do corpo fazendo sexo oral numa garota (Barbara, loirinha e amarrada numa mesa). Perversão total para todas as idades.

DO ALÉM
(From Beyond, EUA, 1986) Direção: Stuart Gordon. Com Jeffrey Combs, Barbara Crampton, Ken Foree. VTI.
Mais baixarias da dupla Gordon-Brian Yuzna e um digno sucessor de *Re-Animator*. Combs de novo é o cientista maluco que se ferra no final: ele adquire uma glândula pineal gigante que sai de sua testa como um tentáculo. Melhores seqüências: Combs comendo órgãos humanos em formol que encontra num hospital, e Crampton, excruciante, enfrentando monstros alienígenas com fantasia sadomasô.

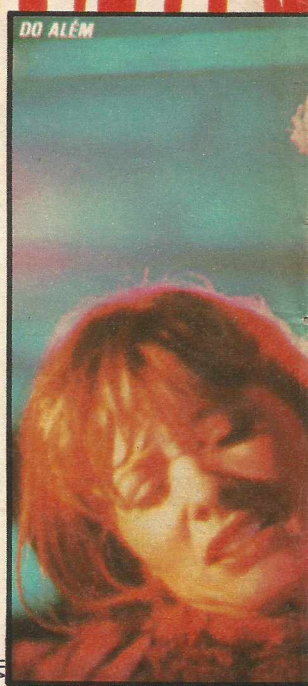
RENASCIDO DO INFERNO
(Hellraiser, Inglaterra, 1987) Direção: Clive Barker. Com Andrew Robinson, Clare Higgins, Ashley Lawrence. Transvideo.
Este filme merecia estar em quase todas as subseções desta lista. Você já viu alguém ser carneado?

Transvideo

HELLRAISER – RENASCIDO DO INFERNO

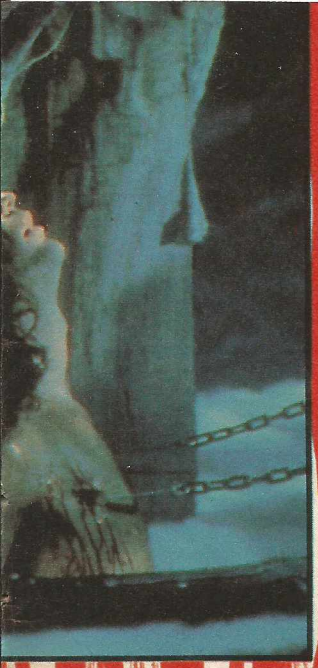
RE-ANIMATOR

VTI



DO ALÉM

VTI



tasticamente nojentos. O melhor de todos: uma cabeça degolada cai ao chão, cria pernas de aranha e sai andando por aí.

FERIMENTO A FACA

GOSTO DE SANGUE
(Blood Simple, EUA, 1984) Direção: Joel Coen. Com John Getz, Dan Hedaya, Frances McDormand, M. Emmett Walsh. F.J. Lucas.
Frances McDormand enfia um facão nas costas da mão de Walsh, numa das melhores cenas do gênero. E além disso, o filme é legal.

O ILUMINADO
(The Shining, EUA, 1980) Direção: Stanley Kubrick. Com Jack Nicholson, Shelley Duvall. Warner.
Aqui está Jack Nicholson tentando massacrar sua família com uma faca de cozinha. Não consegue, mas Kubrick é tão bom que nem faz diferença.

SEXTA-FEIRA 13, PARTE 2
(Friday the 13th, Part 2) Direção: Steve Miner. Com Adrienne King, John Furey. CIC.
A estréia do popular Jason Voorhees e um dos melhores filmes de toda a série, graças ao diretor Miner. Os filmes seguintes são bem mais fracos, mas mesmo assim valem por um ou outro empalamento ou evisceração (extração de partes abdominais).

CIC

SEXTA-FEIRA 13

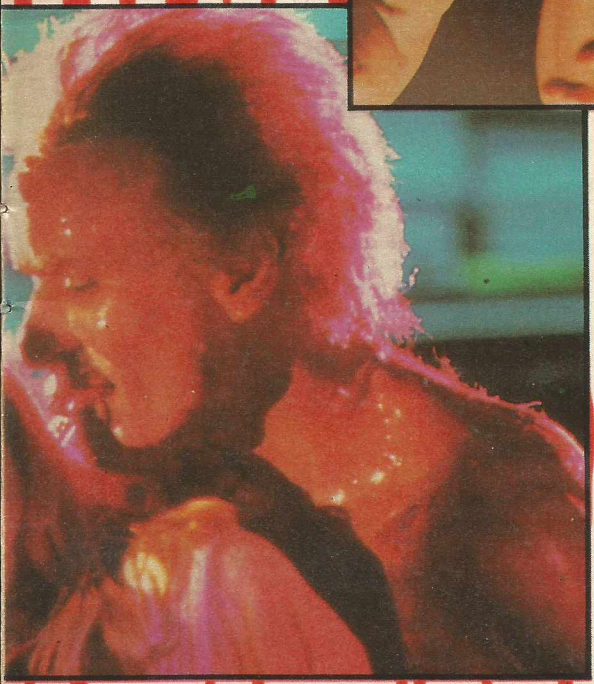
Esfaqueado? Torturado num açougue medieval multidimensional? E você, leitora, já imaginou que barato transar com um homem sem pele? Barker é gente fina.

MAIS ENTRANHAS

O ENIGMA DE OUTRO MUNDO
(The Thing, EUA, 1982) Direção: John Carpenter. Com Kurt Russell, Richard Dysart, Wilford Brimley. CIC.
Refilmagem vagabundésima de um clássico de Howard Hawks (*The Thing*, de 1951), com efeitos fan

Warner

NASCE UM MONSTRO


VTI

SCANNERS – SUA MENTE PODE DESTRUIR

PARTOS PERVERSOS

OS FILHOS DO MEDO
(The Brood, EUA, 1979) Direção: David Cronenberg. Com Samantha Eggar, Oliver Reed, Art Hindle. Top Tape.
Um Cronenba genial, daqueles incompreensíveis e cheios de teorias sobre id, ego, somatização e essas coisas. Prepare seu saco de vômito para o final, quando a lindinha Eggar dá à luz um de seus filhotes-criaturas-mutantes-melequentas.

NASCE UM MONSTRO
(It's Alive, EUA, 1974) Direção: Larry Cohen. Com John Ryan, Sharon Farrell, Andrew Duggan. Warner.
Mulher dá à luz monstrengo que já nasce mordiscando as pernas da mãe e chacinando a equipe médica. Música de Bernard Herrmann (*Psicose*) e efeitos de Rick Bakerr. Teve continuação inferior, mas passável.

INSETOS HEDIONDOS

CREEPSHOW
(EUA, 1982) Direção: George Romero. Com Hal Holbrook, Adrienne Barbeau, Leslie Nielsen. Look.
Os cinco episódios são bacanas, mas o último é que pega no estômago. Um milionário recluso tipo Howard Hughes, que é encanado com insetos, morre devorado por milhões de baratas, que penetram em seu corpo pela boca e depois explodem seu estômago. Baygon neles.

FORMIGAS ASSASSINAS
(It Happened At Lakewood Manor, EUA, 1977) Direção: Robert Scheerer. Com Linda Day George, Robert Foxworth, Mirna Loy. Pegasus.
Baboseira do tipo "natureza se revolta contra capitalismo selvagem", com uma das rainhas B dos 70, Linda Day George, só para quem curte legiões de formigas.

CANIBALISMO

DIA DOS MORTOS
(Day of the Dead, EUA, 1985) Direção: George Romero. Com Lori Cardille, Terry Alexander, Joe Pilato. Look.
Fim da trilogia dos "living dead" de Romero. No final, vários caras são devorados vivos por zumbis canibais — um deles fica berrando enquanto os monstros devoram suas tripas e olhos. Lori Cardille parece a estrela pornô Marilyn Chambers e eleva a temperatura do filme, que é de repugnar legista.

CANIBAL
(Luckmeat, EUA, 1987) Direção: Kirk Alex. Com Kim McKamy, Chuck Ellis. Gemini.
Escatologia pouca é bobagem, mas este é de fazer voltar o almoço. Falta direção, roteiro, interpretação e o diabo, mas o que rola de sangue compensa. Só para "profissionais"

O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA 2
(The Texas Chainsaw Massacre 2, EUA, 1986) Direção: Tobe Hooper. Com Dennis Hopper, Bill Johnson, Bill Mosely. América.
Grotesquerie repugno-hilariante com o "ripongo" Hopper bancando o xerife fascista e enfrentando a gangue de canibais liderada por Leatherface. Quase todas as cenas têm sangue ou carne humana retalhada.

CHACINAS DE MASSA

DEMONS 1 — FILHOS DAS TREVAS
(Demoni, Itália, 1986) Direção: Lamberto Bava. Com Urbano Barberini, Karl Zinny, Natasha Hovey, F.J. Lucas.
Lixo B *spaghetti*, em que espectadores de um filme viram monstrengos e matam todo mundo dentro do cinema. Morre um a cada minuto, o que compensa a maquiagem e efeitos especiais vagabundos.

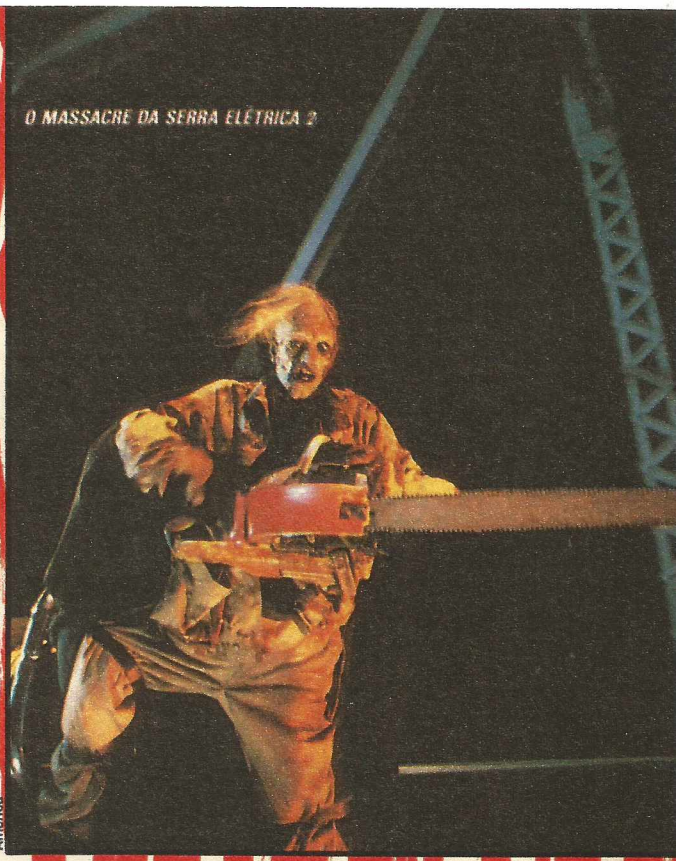
CREEPSHOW

ROBOCOP

DIA DOS MORTOS

VIDEODROME

Look



O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA 2

América

ONZE FILMES CERTINHOS COM CENAS REPUGNANTES

DIA DOS NAMORADOS MACABRO
(My Bloody Valentine, EUA, 1981) Direção: George Mihalka. Com Paul Kelman, Lori Hallier. CIC.
Começa bem babão, chupando *Halloween*. Mas vale a pena esperar até o final, quando todos os habitantes da cidade são massacrados.

AS BRUXAS DE EASTWICK
(The Witches of Eastwick, EUA, 1987) Direção: George Miller. Com Jack Nicholson, Veronica Cartwright, Cher, Susan Sarandon, Michelle Pfeiffer. Warner.
Veronica Cartwright, que já tinha se ferrado em *Alien*, protagoniza uma das fraturas expostas mais repugnantes do cinema quando cai de uma escada.

A MORTE PEDE CARONA
(The Hitcher, EUA, 1986) Direção: Robert Harmon. Com Rutger Hauer, C. Thomas Howell, Jennifer Jason Leigh. América.
C. Thomas Howell quase mastiga um dedo sanguinolento, que estava no meio das batatinhas.

INDIANA JONES E O TEMPLO DA PERDIÇÃO
(Indiana Jones and the Temple of Doom, EUA, 1984) Direção: Steven Spielberg. Com Harrison Ford, Kate Capshaw, Ke Huy Quan. CIC.
O feiticeiro Mola Ram arranca corações do peito da moçada. Além disso, há crianças subnutridas sendo chicoteadas.

MONJAS PECADORAS
(Convento of Sinners, Itália, 1986) Direção: Dario Donati. Com Eva Grimaldi, Gabrielle Tinti. América.
Acusada de estar possuída pelo demônio, uma das freirinhas é torturada em exorcismos. Belos seios antes da tortura.

O EXTERMINADOR DO FUTURO
(The Terminator, EUA, 1984) Direção: James Cameron. Com Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Michael Biehn. Globo Vídeo.
Schwarza arranca o olho fora com um ferro pontudo.

ROBOCOP
(EUA, 1987) Direção: Paul Verhoeven. Com Peter Weller, Nancy Allen, Kurtwood Smith. Globo Vídeo.
Um dos bandidos derrete em ácido, e Peter Weller toma uns cinqüenta tiros — o no joelho é o mais aflitivo. Congele a imagem e cheque.

MAD MAX 2
(Austrália, 1981) Direção: George Miller. Com Mel Gibson, Bruce Spence, Vernon Wells. Warner.
Um bumerangue de lâminas afiadas entra na testa de um bandido.

VIDEODROME
(Canadá, 1983) Direção: David Cronenberg. Com James Woods, Deborah Harry, Sonja Smits. CIC.
James Woods apaga um cigarro em Debbie Harry. Fetichão.

O HOMEM ELEFANTE
(The Elephant Man, EUA, 1980) Direção: David Lynch. Com Anthony Hopkins, John Hurt, Anne Bancroft, John Gielgud. VTI.
David Lynch baixa o nível legal. "Eu não sou animal, sou um homem", diz: o homem elefante. Não perca a seqüência em que o monstrengo é espancado por um bando de bêbados e "piranhas"

POCILGA
(Porcile, Itália, 1969) Direção: Pier Paolo Pasolini. Com Pierre Clementi, Jean-Pierre Léaud, Ugo Tognazzi. Globo Vídeo.
Esculhambação generalizada assinada por Pasolini. Melhores cenas: um canibal é devorado vivo por cachorros, e o mocinho é rangado por leitões furiosos.

CRUZ DE FERRO
(Cross of Iron, GB/Alemanha Oc., 1977) Direção: Sam Peckinpah. Com James Coburn, Maximilian Schell. VTI.
Um nazi é castrado com os dentes. Grande Peckinpah.

Seleção e Resenhas por André Forastieri

CIC — Globo Vídeo

F. J. Lucas

DEMONS 1 — FILHOS DAS TREVAS

OFICINA

Ilustração: Cancro

Cancro

Muito prazer, nós somos Buba e Cancro, dois legítimos demônios — Mestres do Oculto e Lordes das Trevas. Embora com toda essa pinta de vilões, infelizmente nunca estivemos num filme de Sam Raimi, Roger Corman ou Tobe Hooper. Fomos feitos à nossa própria imagem e semelhança, com nossos modestos recursos de maquiagem. Nós nos criamos e vamos aqui lhes ensinar nosso primeiro segredo.

Quando um Darkman, ou um Freddy Krueger da vida surge na tela, e você comenta "Caramba, que cara horrível!", o que se vê na verdade é o trabalho artesanal e exaustivo dos profissionais de maquiagem. Esse pessoal costuma fazer "miséria" nos rostos dos atores. Eles criam personagens que ninguém duvida que sejam

O TERROR

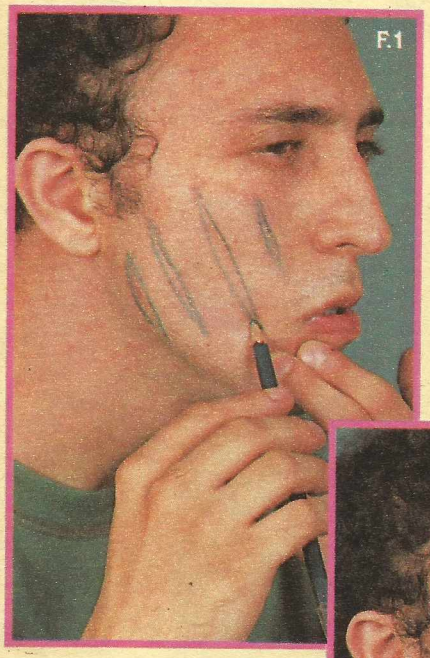
reais. Naturalmente, você já se perguntou como é que esses profissionais fazem essas peles sangrentas, bocas tortas, olhos caídos e fraturas expostas. Conhecer o processo de maquiagem pode ter suas aplicações práticas. Talvez você esteja enjoado de sua fisionomia e queira dar "aquele" toque. Quem sabe agitar aquela festa à fantasia, ou encarnar um monstro numa peça de teatro. Vamos provar por A + B que feiúra pouca é bobagem.

Nossa primeira aula é: como fazer cortes profundos. De todos os exemplos de "carne rasgada" no cinema, escolhemos a do filme *Grito de Horror*, pequena obra-prima de Joe Dante, onde uma *lobiwoman* deixa suas marcas afiadas no rosto de uma vítima.

Buba

Fotos: Carlos Mancini/Azul

OFICINA DO TERROR



Trace o contorno desejado com um lápis delineador ou carvão para desenho

Passe a goma, e cubra com uma camada de algodão. A seguir, mais goma e algodão

Nessa altura, os cortes moldados devem receber os retoques finais

Fotos: Carlos Mancini/Azul

F. 1 — Para reproduzir tal efeito — quatro cortes grandes no lado do rosto —, o primeiro passo é traçar o contorno desejado com um lápis delineador para olhos, usado pelas mulheres, ou carvão para desenho.

F.2 — A seguir, derrame um pouco de goma-laca num copinho plástico e, com a ajuda de um pincel macio, espalhe o líquido adesivo sobre os lados exteriores do primeiro corte. A idéia é moldar pedacinhos de algodão de acordo com o desenho da ferida. Pegue um tufo não muito grande de algodão e aplique sobre a goma na pele. Feito isso, passe uma camada farta de goma sobre o algodão, sempre com o pincel. Tente deixar as partes externas do "ferimento" bem finas para que não se veja uma divisão entre a pele e a área construída.

F. 3 — Continue aplicando o algodão dessa maneira, camada por camada, por sobre os cortes. Um secador de cabelos pode ser de grande ajuda nessa hora, pois o ar quente acelera a secagem da cola. Não tenha pressa: é melhor ir devagar que ter um resultado ruim. Como se pode notar, as bordas internas são mais claras. É que estas são deixadas com pouca goma, de modo a ficarem ressaltadas. Terminada a aplicação, verifique se não há falhas (essa é uma boa hora para corrigir algum contorno externo mal construído ou muito aparente). Note também que em nossa demonstração, o interior dos cortes não possui detalhamento. Caso se queira pôr umas estrias de algodão dentro dos cortes, sugerindo camadas de pele rasgada, o resultado pode ficar curioso.

F. 4 — A etapa seguinte é pintar a aplicação. Comece com a base líquida para maquiagem, espalhando-a sobre o algodão, esforçando-se em deixá-lo da mesma cor de sua pele. Se você escolher bem a cor da base, no tom de sua cútis, isso não será difícil.

F. 5 — O próximo passo é pintar o interior do ferimento, dando-lhe aparência de carne viva. A melhor tinta recomendada é a do tipo que se usa para pintar tecidos em geral, mas pode-se usar outras tintas solúveis em água, como a guache. A melhor sugestão é uma mistura de vermelho com algumas gotas de azul — isso escurece o vermelho, dando à tinta uma aparência um pouco coagulada.

F. 6 — Nessa altura do processo, o rosto já parece estar doentiamente machucado. Trabalho concluído, você talvez fique plenamente satisfeito, mas há um último detalhe de pintura que é o toque final (nós adoramos essa parte). Pegue um pouco de vermelho puro e adicione água o suficiente para que a tinta escorra, sem contudo ficar rala. A seguir, despeje a gosto por sobre toda a área machucada, tomando cuidado para que a pintura não entre em contato com os olhos ou a boca. Se você estiver usando tinta de tecido, lembre-se de usar uma roupa velha para o trabalho. Finalmente, você está em condições de sair por aí espalhando um pouco de horror.

Aplicações de goma e algodão costumam ser bem resistentes, podendo durar horas. O "tempo de vida" de sua maquiagem pode variar, dependendo de quanta cola se tenha usado e do tipo de esforço facial

que lhe será submetido — sorrir demais, abrir muito a boca ou fazer caretas. Tirá-la do rosto é a parte mais fácil. Passe álcool ao redor da maquiagem. Isso dissolve rapidamente a goma, enfraquecendo toda a estrutura. Vá puxando com cuidado, passando álcool nas áreas mais difíceis, até tirar todo o material. Após isso, lave o rosto com bastante água e sabonete. Caso sua pele fique um pouco ressecada, passe um pouco de creme hidratante.

Para encerrar, algumas dicas. A cola que usamos é goma-laca, que nada mais é que resina vegetal dissolvida em álcool. Na maioria das pessoas não causa qualquer reação alérgica, mas na dúvida basta fazer um teste aplicando um pouco perto do pulso. Deve-se evitar o contato com os olhos e a boca e nunca (!) usar qualquer outra cola que não seja goma. Certos tipos são muito perigosos (como supercolas) e devem ser mantidos à distância. Lembre-se: seu trabalho deve ficar bom, mas sua segurança vem em primeiro lugar. A base líquida para maquiagem pode ser diluída em água, e existem em vários tons. Caso prefira, pode-se substituir a base líquida por uma mistura de tinta para tecidos, ou outra tinta solúvel em água (guache).

Com este know-how adquirido, podem-se criar diversas possibilidades visuais. Podem-se fazer cortes diferentes, mudar a posição e a quantidade dos cortes, criar queimaduras ou cicatrizes fechadas.

Você não tem mais motivos para invejar as vítimas desafortunadas de seus filmes prediletos de terror, chegou a sua vez de lhes fazer companhia. Divirta-se !

Buba e Cancro

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Algodão hidrófilo
- Goma-laca
- Base líquida para maquiagem
- Tintas para tecido
- Lápis delineador ou carvão para desenho

Grito de Horror

F.4

Espalhe a base líquida sobre os cortes, até ficar no tom exato de sua pele

Misture algumas gotas de tinta azul à vermelha, e coloque a mistura no interior das feridas

F.5

F.6

Modelo César Augusto Berladi

Trabalho concluído, derrame um pouco de vermelho puro sobre os cortes: seu sangue

É isso aí. Tal como no cinema. Tudo pela arte

CONSPIRAÇÃO ATÔMICA

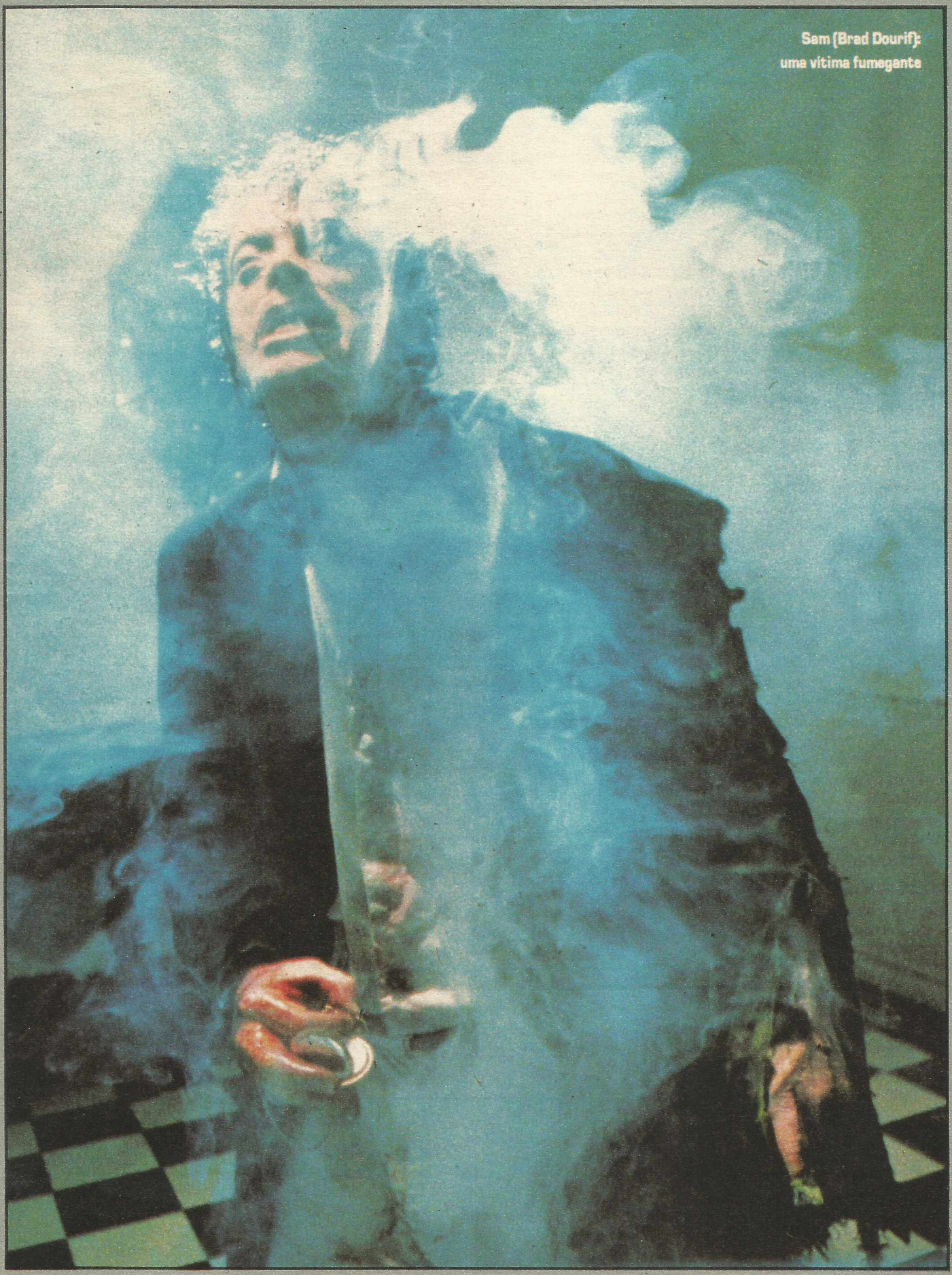
COMBUSTÃO ESPONTÂNEA

Tobe Hooper realiza uma obra pacifista pelas vias explícitas do terror. O perigo dos experimentos atômicos é um tema quente

Verão dos infernos! Lá fora, o sol torra miolos numa elevação cada vez maior da temperatura. É como se a cada ano nosso planetinha se aproximasse um pouco mais do astro-rei. Dentro das salas de exibição, as telas explodem em labaredas multicoloridas com o novo piro-sucesso do mago Tobe Hooper, autor de um cinema autenticamente "pirotécnico" e pirado. Ele, que já mostrou aquela sanguinolência macabra que somente o interiorzão desértico do Texas poderia abrigar, em *O Massacre da Serra Elétrica* e sua continuação, ou aquela invasão de repelentes criaturas do além que escapam de uma prosaica TV em *Poltergeist, O Fenômeno*, sob a orientação do mestre Spielberg, ou aquele que é um dos mais arrepiantes exemplares da série televisiva *A Hora do Pesadelo* (o episódio *No More Mr. Nice Guy*, 1987), com o "doce" Freddy Krueger, o papa-adolescentes mais queridinho do planeta, agora Hooper tem a ousadia de nos assustar com um filme que (em todos os horrorosos fotogramas) é fogo na roupa!

Em *Conspiração Atômica*, você vai pagar para entrar mas terá que rezar para sair. Os cinemas deveriam distribuir extintores na entrada, tal o "calorzinho" danado que se instaura sob a pirotecnia delirante de Hooper, que ao lado dos mestres George Romero com *Instinto Fatal* e David Cronenberg com *Gêmeos, Mórbida Semelhança*, forma o trio dos que sabem casar brilhantemente imagens medonhas com convincentes armações psicológicas. *Conspiração* tem ecos dos climas de *Chamas da Vingança, A Mosca* e *Scanners*. A trama mostra um sujeito que desenvolve a pouco cômoda capacidade de incendiar não apenas o próprio corpo, mas também (provocado pelo estado emocional) galvanizar as pessoas à distância como um lança-chamas humano! É mole? O diretor de *Egghells* (1972), *Eaten Alive* (1976), *Força Sinistra* (1985) e *Invasores de Marte* (1986), é o responsável direto por essa terrível danação, montando um suspense anfetamínico sob o signo do fogo. Mas o filme não é apenas mais uma fantasia sem os pés no chão. Confira por quê.

Tudo começa em 1955 no deserto de Nevada. Brian e Peggy Jones são um jovem casal que testa a bomba H dentro de um abrigo antiatômico especial. Para efeitos científicos experimentais, a mais destruidora invenção humana explode perto dos dois, especialmente treinados para suportar alta radiação. Logo, a "Primeira Fa-



Sam (Brad Dourif): uma vítima fumegante

Art Films

mília Nuclear da América" tem um bebê concebido durante os testes. É aí que a coisa esquenta! Logo após o nascimento do filho, Brian e Peggy morrem terrivelmente. Seus corpos inflamam num piscar de olhos. Sucumbem enlaçados, tétricos, carbonizados. Os especialistas concluem então que se trata de um caso de CHE (Combustão Humana Espontânea).

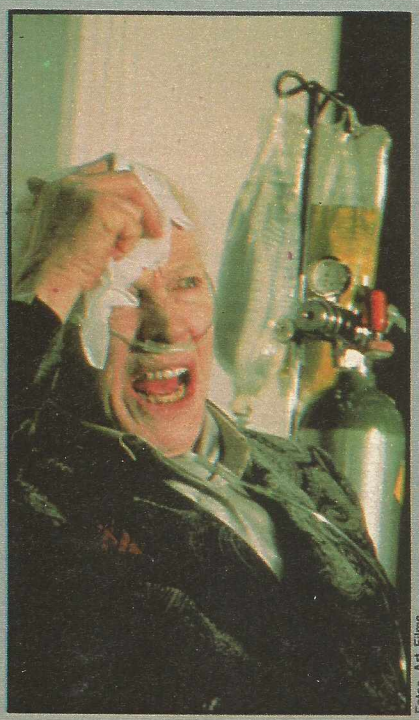
Agora, num salto, estamos em 1989, quando o professor Sam Kramer (Brad Dourif), que possui na mão uma marca vermelha de nascença, comemora com a sua garota Lisa (Cynthia Bain) seu 34.º aniversário. Depois de um tenso encontro com a ex-mulher e outras pessoas, Sam nervosamente percebe que seu dedo quente ameaça incendiar a mesa do restaurante qual pequeno isqueiro desgovernado.

A princípio, com a ajuda de Lisa, Sam trata o problema numa enfermaria como um simples machucado. Mas seu braço inteiro começa a inflamar! Desesperado, procura a namorada que o leva a um hospital onde o dr. March e o dr. Cagney examinam o caso. Sem ver visto, Sam percebe que March fala misteriosamente ao telefone, além de consultar estranhos papéis. Já Cagney, protegido com roupa anti-radiativa, retorna ameaçadoramente ao quarto com uma seringa verde de isótopos radiativos catalíticos. Enfurecido, Sam constata de súbito que ele é o produto vivo do programa anti-radiação da década de 50. Nele, seus pais foram as cobaias que transmitiram o CHE — a doença que faz seres humanos entrarem em combustão. Começa assim a terrível fuga e vingança do protagonista contra a "conspiração científica". Ele não nega fogo a quem atravesse seu caminho, deteriorando-se pouco a pouco como uma vela, uma raivosa pira funeral que também contamina sua amada Lisa.

O filme de Hooper se exacerba como labaredas que se alastram. Soltando gritos horrendos, Sam se torna uma devastadora e fumegante máquina atômica de carne! Bolas de fogo brotam de suas vísceras malditas. O retrato vivo do pesadelo nuclear engendrado pelo próprio homem. Um pesadelo que produziu Hiroshima, Nagasaki e acidentes de proporções monumentais como os de Three Mile Island, em 1979, e Chernobyl, em 1986, e está (como a nossa Angra) na geopolítica agressiva de quase todos os países de "status" territorial como o nosso. Horror científico que destruiu milhares de vidas instantaneamente e se instalou nos corpos, atravessando décadas e décadas e contaminando outras gerações, Hooper põe lenha na fogueira e constrói com inteligência um horror ligado a fatos científicos e reais, nada sobrenatural. Essa escabrosa evidência só alimenta ainda mais os arrepios do espetáculo.

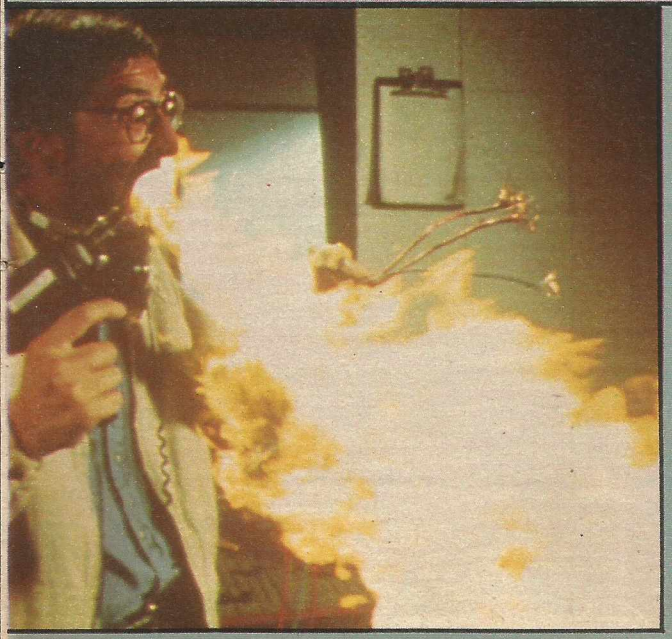
Grande parte do mérito do filme, deve-se à ótima e insana performance de Brad Dourif no papel de Sam Kramer. Dourif, de 40 anos, foi considerado pelo crítico Vincent Canby do *New York Times*, em 1980, "um dos doze mais brilhantes atores", e está se diplomando na encarnação de psicopatas. Ele atuou em *Um Estranho no Ninho*, de Milos Forman, como o doente mental Billy Bibbit, papel pelo qual ganhou o Globo de Ouro; foi indicado para o Oscar e recebeu o British Academy Awards — o Oscar Britânico. Apareceu em *O Portal do Paraíso*, *O Exorcista III*, *Wise Blood* e *Os Olhos de Laura Mars* (ao lado de Faye Dunaway), além de *Blue Velvet* e *Duna* (considerado por ele

Sam Kramer (Brad Dourif), à esquerda, não consegue controlar seu poder de fogo, para o desespero de sua *blondie* namorada, Lisa (Cynthia Bain). A princípio, abaixo, Sam trata do problema como se fossem pequenas queimaduras



Apavorado, o velho derrete e encharca o lençol. Ex-sogro de Sam, ele é um vilão sacana que atiça o "calor humano" do rapaz. Quanto mais quente pior para o ancião plugado em tubos

Fotos Art Films



Um proeminente cientista, acima, examina o churrasquinho que sobrou dos pais de Sam em 1955. Imaginem se pudéssemos transcrever o palavrão que sai da boca deste técnico, ao lado

e pela maioria da crítica, "um péssimo filme") do "bizarro e conservador" David Lynch, segundo o ator. Dourif, que debutou em Nova York nos palcos *off*-Broadway, batalhou também na televisão (inclusive na série *Miami Vice*), e teve um respeitável desempenho em *Mississippi Burning* de Alan Parker.

Como Sam, que descobre aos poucos a verdade terrível sobre sua família e sua abrasadora doença congênita, o filme pula de um tom até racional para um estado de coisas insano e infernal, que culmina na última e devastadora seqüência como um *gran finale* de uma sinfonia. Certos críticos acham que nesse "salto" o filme perde em veracidade tudo o que ganha em efeitos especiais. De fato, Hooper (apoiado nos efeitos escabrosos do *expert* John Dykstra de *Guerra nas Estrelas* e *Star Trek*) começa quase realista numa bem-humorada e musical reconstituição dos anos 50 e vai construindo o suspense num crescendo desvairado, que nos prega uma peça dos infernos. O final apocalíptico é até convencional, mas competentíssimo e "no ponto" como espetáculo de horror. Aborda o nosso medo ancestral do fogo ilimitado, amalgamado com o pavor de que o ser humano não consiga administrar suas "brincadeiras" científicas letais, como a energia nuclear, essa morte "limpa" que não deixa vestígios e se eterniza queimando e queimando. O texano Hooper, de 47 anos, produtor e escritor, que fez tanto o econômico *O Massacre da Serra Elétrica* quanto o superproduzido *Poltergeist*, está no caminho certo. Quem se arriscaria a encarar com uma câmera esse fogo cruzado? Antes de entrar na sala de projeção, muito cuidado! Celulóide sempre foi um poderoso combustível!

Antonio Querino Neto

TOBE HOOPER EM VÍDEO

INVASORES DE MARTE ★★
(Invaders from Mars, EUA, 1986) Com Karen Black, Hunter Carson, Timothy Bottoms. América.
Remake de um cult de 1953 dirigido por William Cameron Menzies, o filme de Hooper mantém o mesmo tom da obra dos anos 50, mostrando um garoto que descobre um plano sinistro dos marcianos (ou comunistas?) para dominar a Terra.

O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA 2 ★★★
(Texas Chainsaw Massacre II, EUA, 1986) Com Dennis Hopper, Caroline Williams, Jim Siedow. América.
Espécie de "tudo o que você sempre quis saber sobre aqueles picadinhos de origem duvidosa...", o filme (continuação do cult de estréia de Hooper em 1974) traz Dennis Hopper como um vingador munido de serra a motor, que penetra no covil dos bandidos num banquete bem-humorado de carnificinas e esquartejamentos.

POLTERGEIST, O FENÔMENO ★★★★
(Poltergeist, EUA, 1982) Com Jo Williams, Craig T. Nelson, Beatrice Straight. Vídeo Arte.
Típica família americana é molestada pelas "forças ocultas" que escapam da TV, seqüestrando a caçulinha. Um show de misticismo, humor, almas penadas e tecnologia (a cargo da Industrial Light & Magic) com toques de Spielberg na produção, argumento e roteiro. A continuação de 1986, dirigida por Brian Gibson, não fica à altura.

chucky

A VOLTA DO BRINQUEDO ASSASSINO

É um extraterrestre? É uma arma superdesenvolvida? Não! É o maldito Chucky mais resistente do que nunca. Ele está muito mais incrementado e furioso do que no primeiro *Brinquedo*. E quer se vingar a qualquer custo

Com Chucky cafungando no cangote, a barbinha do pobre Andy Barclay (Alex Vincent) está por um fio

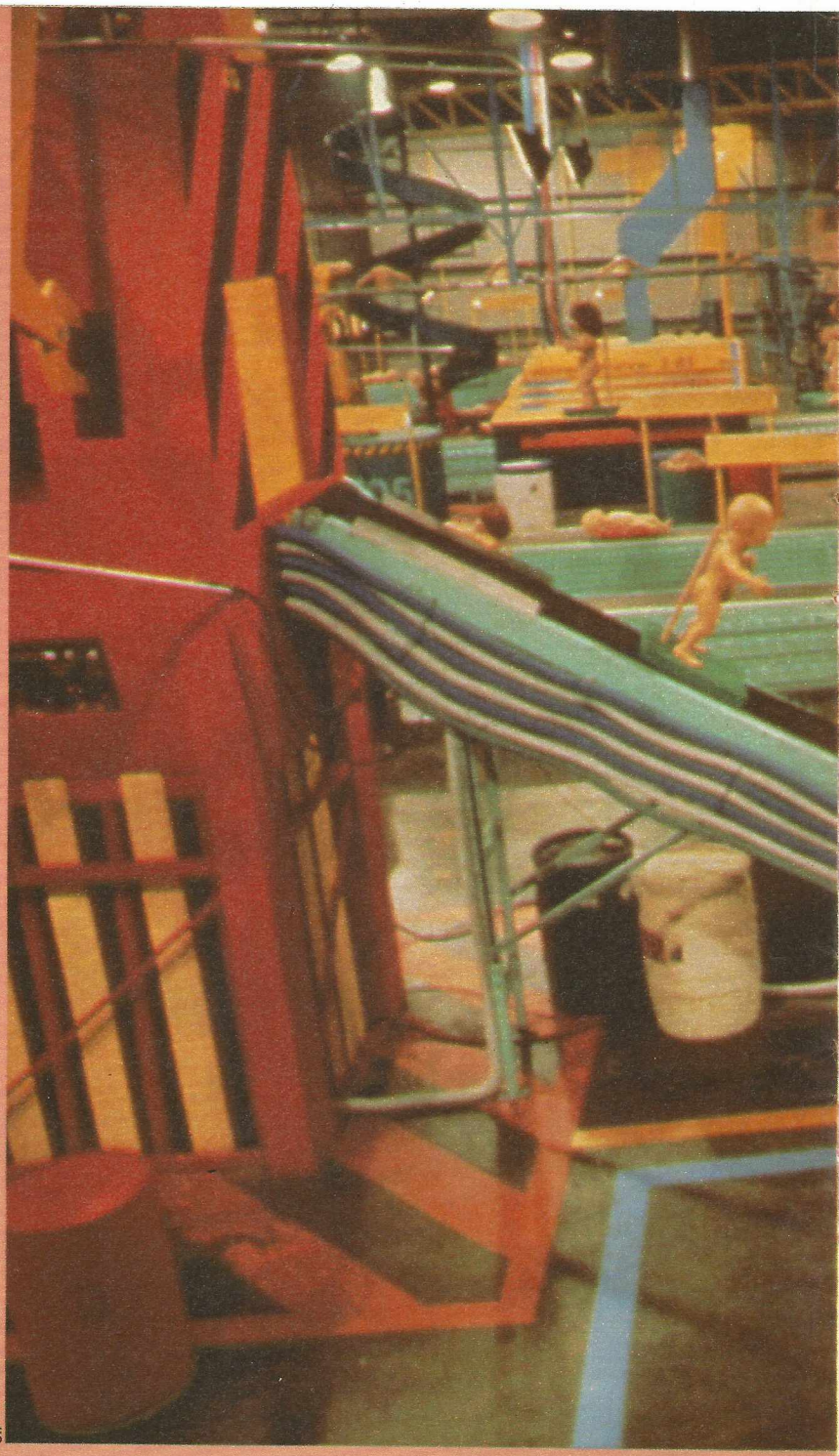
Fotos: UIP

Chucky, aquele bonequinho Good Guy (Bom Rapaz), que de bom mesmo não tem absolutamente nada, pois seu corpo plástico foi possuído pela terrível alma penada do facínora Charles Lee Ray (Brad Dourif), em *Brinquedo Assassino* (1988), deixou seqüelas irreparáveis nesta recente continuação. O pobre Andy Barclay (o genial Alex Vincent, com seis anos na época do primeiro filme), que havia ganhado o tal Good Guy de sua mãe como presente de aniversário, ficou desamparado e teve a cuquinha ligeiramente fundida e, por isso, foi parar no Centro de Crianças em Crise. Sua mãe, Karen Barclay (Catherine Hicks), não teve destino melhor — a escalada sanguinária de Chucky deixou-a tão assustadoramente traumatizada que ela foi obrigada a se internar num centro de recuperação mental. Mãe no sanatório e filho no orfanato: poderia ser manchete de jornal sensacionalista, se não fosse filme de horror. Mas quem imaginaria que aquele feiozinho, porém simpático boneco, poderia destruir o convívio harmônico e sereno daquele lar?

Se você assistiu *Brinquedo Assassino* no cinema, ótimo — com certeza deve ter sido uma experiência aterrorizante, magnífica. Para os que querem revê-lo, e para aqueles que ainda estão marcando bobeira, existe cópia em vídeo selado.

Esta folia assassina excedeu às expectativas do público. Lançado com uma certa despretensão, *Brinquedo Assassino*, tanto aqui quanto nos EUA, registrou uma bilheteria excelente. Lá, rendeu mais de 40 milhões de dólares. Geralmente isso constitui argumento mais do que convincente para se fazer uma continuação. E não deu outra. Contudo, alguém poderia perguntar como pôde ser possível fazer uma seqüência com Chucky, sendo que ele tinha sido tostado, perfurado dezenas de vezes a bala, decapitado etc. e tal? A reposta é: quando os produtores dos filmes querem, os roteiristas (re)inventam coisas geniais só para trazer de volta esses vilões(zinhos) maravilhosos e suas ameaças apavorantes.

Quantas vezes não temos visto nossos anti-heróis Freddy Krueger e Jason Voorhees serem dizimados no fim de um episódio, para surgirem fortes, saudáveis e bem-dispostos no início de mais uma aventura? Não importa se o término de um relato deixa, ou não, pistas. O fato é que sempre no início do próximo segmento são apresentadas razões, mais ou menos lógicas, que se justificam diante do ávido espectador. Freqüentemente, são puros pretextos para a ação comer livre e solta. Trata-se de um eterno movimento cíclico, no qual a vida ressurge no exato momento em que parece ter sido totalmente vencida. E, para a alegria de todos e felicidade geral dos fãs de terror, o temível Chucky volta a atacar em *Brinquedo Assassino* 2. Desta vez ele não é apenas mau, mas está muito furioso da vida.


UIP

Warner

A mamãe Karen Barclay (Catherine Hicks) protege o filhote Andy ao lado do detetive Mike Norris (Chris Sarandon) no primeiro *Brinquedo*: uma trinca de heróis morta de medo diante de Chucky

O fato de Chucky aparecer com muito mais vigor e presença cênica nesta segunda aventura se deve a alguns aspectos de produção e movimentos de bastidores, que tomado o devido conhecimento, aumentam a curiosidade do filme em si. Para rodar o primeiro *Brinquedo Assassino*, o produtor David Kirschner convidou o excelente diretor Tom Holland *(A Hora do Espanto)*. David incumbiu uma trinca de roteiristas para cuidar da história que, além de Holland, incluiu Don

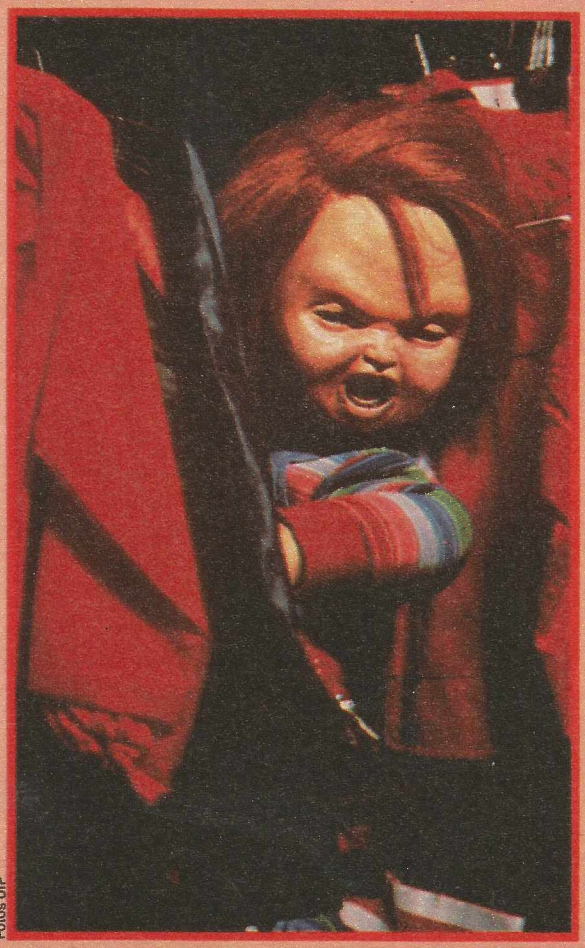
A linha industrial da Play Pal, ao lado, onde são fabricados centenas de bonecos *Good Guy*, é palco de guerra e esconde-esconde do vilãozinho. Abaixo, o sorriso satânico do Dr. Chucky

UIP

Mancini, responsável pelo roteiro de *Brinquedo Assassino 2*, e John Lafia, diretor desta seqüência. Desde o início do projeto, Lafia havia pedido a David Kirschner para deixá-lo dirigir o filme. Só que, até então, Lafia não tinha dirigido filme algum, exceto alguns videoclips de rock. Obviamente, isso assustou um pouco o produtor — como entregar um filme na mão de um inexperiente? Mas David lhe prometeu que se *Brinquedo Assassino* fosse realmente um sucesso, ele o chamaria para dirigir a continuação. Como o filme realmente foi um hit, Kirschner cumpriu religiosamente sua palavra e, num belo fim de semana, ligou para Lafia perguntando-lhe se ele ainda estava interessado em dirigir Chucky. Lafia respondeu: "O que você acha?" Sem perda de tempo, o projeto foi tocado com o razoável orçamento de 12 milhões de dólares.

Nesta nova aventura, a ressurreição de Chucky se deve à perícia técnica do departamento de marketing da indústria Play Pal de brinquedos, fabricante fictícia dos Good Guys. Preocupada com a péssima imagem que o "Caso Chucky" trouxe à empresa, especialmente pela atenção que a imprensa deu ao fato, e, como conseqüência, a drástica queda nas vendas de bonecos, a companhia está aflita para provar que Chucky não passa de um inofensivo brinquedo de plástico. Os restos mortais e carbonizados do monstrinho são levados ao laboratório da fábrica, onde técnicos o reconstituem sob a supervisão do diretor da Play Pal e seu assistente. No instante final da reconstrução, quando falta apenas injetar os olhinhos, o inusitado acontece. A máquina entra em pane, os olhos penetram com dificuldade e poderosos raios elétricos emanam da aparelhagem, arremessando violentamente um dos técnicos contra uma parede de vidro. O bom e velho Chucky está de volta, ou seja, o ensandecido espírito do criminoso Charles Lee Ray reapodera-se do brinquedo, agora assassino em seu segundo turno. E já faz a primeira vítima na marca das seqüências de abertura. Isso é só o começo.

Quanto a esta fórmula escolhida para o renascimento, à base de uma supervoltagem, o roteirista Don Mancini revela sua fonte de inspiração: "Isso funcionou em *Frankenstein* (1931, de James Whale), acho que pode funcionar para nós também". Carregado de energia e revolta, só resta ao invocado Chucky o acerto de contas com seu primeiro dono, Andy Barclay (agora o miniator Alex Vincent está com oito anos e um pouco maior), pois, como bem se sabe, no segmento anterior nosso jovem herói estava sendo ameaçado pelo boneco, que queria a todo o custo passar a alma perversa de Charles Lee Ray para o seu corpo. Como isso ainda não fora consumado, Chucky volta com tudo, muito doidão, para tentar o feito. O pesado, mas não menos genial, suspense de Tom Holland deu lugar a uma desabalada carreira de perigos, intercalada por infindáveis lances de tensão e pavor. Apenas a título de exemplo e comparação, se Holland tratou sua obra com toques sinfônicos, Lafia preferiu o rock and roll. Ao que parece, a equipe básica de *Brinquedo Assassino 2* é mais coesa, divertida e amiga do que quando trabalhou no primeiro empreendimento. Lafia desabafou recentemente dizendo que ele ainda se sente magoado pelo fato de ter sido barrado nos sets de filmagem pelo diretor Tom Holland. Talvez, por ter sentido esse desagradável "chega pra lá" é que Lafia, agora como diretor, se tornou grande camarada do roteirista Don Mancini, permitindo-lhe visitas livres e diárias aos sets. Mancini não só acompanhou tomada por tomada, como também gravou em videocassete um *making of* (registro que mostra passo a passo como o filme foi feito) e fez várias alterações no roteiro durante as filmagens



Fotos UIP

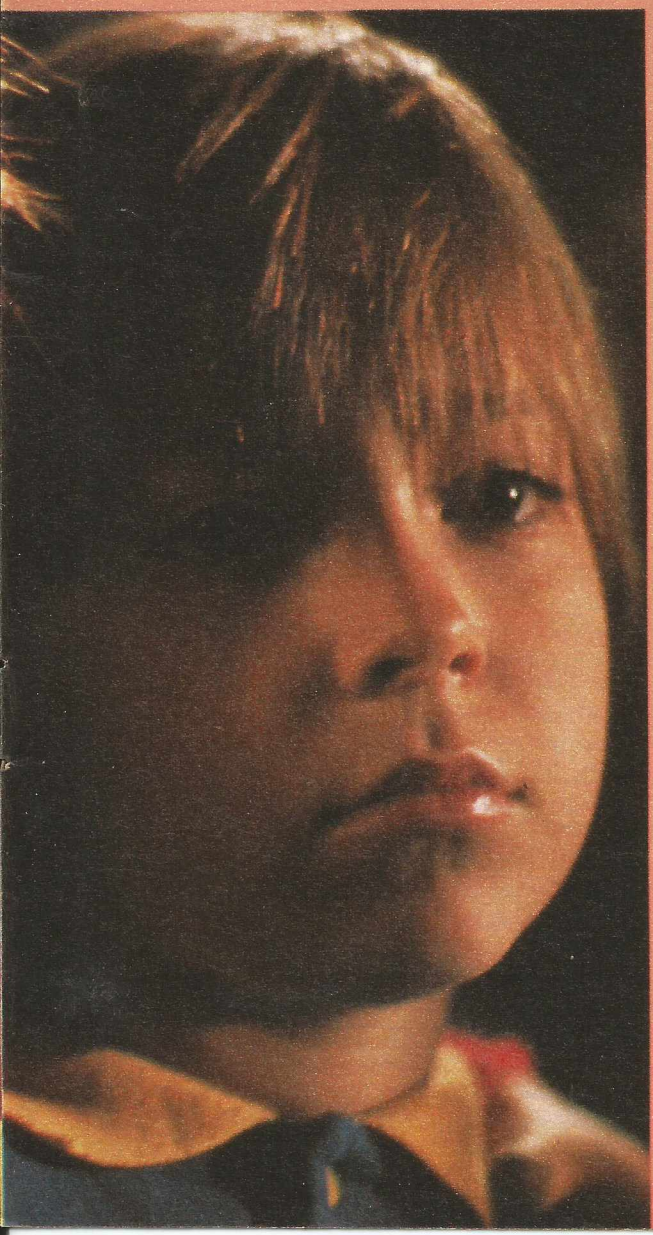
junto com Lafia. Mancini fala sobre a mudança no aspecto mitológico deste novo *Brinquedo* e faz sua crítica a Holland: "Nós estávamos todos extremamente incomodados com o elemento vodu que Holland adicionou. Para ele, Chucky estava lentamente se tornando humano, mas nós não quisemos carregar essa idéia para o segundo filme, embora tenhamos dado a Chucky certas características humanas — por exemplo, ele sangra. Mas não esperamos que o espectador acredite que o boneco esteja virando gente". John Lafia concorda com o colega: "Holland eliminou todas as idéias de Mancini sobre publicidade — o brinquedo seria um fenômeno social, e Chucky uma vingança em forma de merchandising. Nós tentamos trazer isso de volta de alguma maneira".

Realmente, *Brinquedo Assassino 2* é mais satírico com relação aos aspectos de fabricação, publicidade e marketing dos bonecos Good Guy do que na primeira versão. Embora haja momentos de puro terror, o humor aparece como exagero de linguagem. Por exemplo: um simpático casal visita o Centro de Crianças em Crise e resolve adotar Andy, sabendo de antemão tudo o que havia acontecido com ele — só que os futuros padrastos não acreditam na história. Azar deles.

Na saída do orfanato, o carro do casal, que leva Andy no banco de trás, cruza perigosamente numa esquina com um gigantesco, quase descomunal, caminhão de bonecos Good Guy com uma estampa enorme de um Chucky anônimo. Os veículos quase colidem: o som alto da buzina do caminhão, a tomada de ângulo opressiva da câmera de Lafia e a maneira como Andy fica pequeno e acuado diante de tão grande visão — enquanto o caminhão passa pesadamente — parecem indicar um confronto com o "brinquedo", um inimigo milhares de vezes menor, mas tão perigoso e assustador quanto esta imagem.

É o símbolo onipotente da indústria de brinquedos Play Pal atemorizando os protagonistas. Eis aí um índice do estilo cinematográfico de Lafia.

Outra curiosidade é como o roteirista Don Mancini solucionou a ausência da mãe de Andy, provendo uma outra personagem substituta. A nova família do garotinho também tem uma outra filha adotiva, a adolescente Kyle (Christine Elise), que, na verdade, é



Na página oposta, Chucky se disfarça de casaco assassino. Acima, o que parece ser a ameaça de um beijo na boca entre Chucky e a professora de Andy é algo mais aterrador. Chucky, ao lado, sussurra ameaças no ouvido de Andy

Infelizmente, Andy perdeu o colo protetor da mãe, mas em compensação o danadinho ganhou os cuidados da graciosa irmã adotiva, na verdade uma super-heroína

uma heroína na história. Embora o duelo (de titãnzinhos) seja basicamente entre Chucky e Andy, Kyle, por vezes, divide a tela com o irmão adotivo. O papel dela tem por objetivo expandir a ação, ao ser cúmplice e vítima, e amparar o garoto nos piores momentos.

A origem deste microvilão tem uma história interessante. Chucky foi idealizado por Don Mancini quando ele estudava na Universidade da Califórnia, em Los Angeles (UCLA). Filho de um executivo de publicidade, ele relembra: "Eu queria escrever algo sobre como a publicidade afeta as crianças, pois eu cresci vendo vários tipos de campanhas antes de serem veiculadas. Além disso, sempre gostei de filmes de horror. Lembro de um episódio da série de TV *Além da Imaginação (Twilight Zone,* de Rod Serling), em que bonecos ganhavam vida. Foi então que eu pensei que um boneco sem escrúpulos e assassino poderia ser um grande vilão".

A coisa aconteceu como num curso em sintonia — uma sincronicidade de temores semelhantes. Quando o produtor David Kirschner pegou o argumento de Mancini pela primeira vez, ele teve a seguinte impressão: "A imagem de um boneco ganhando vida trouxe-me de volta um medo primal. Quando eu era pequeno, os bonecos da minha irmã me assustavam até o inferno... Lembro deles com a luz em seu quarto iluminando as faces de plástico, de baixo para cima, como um garoto e sua lanterna numa noite de Halloween. O roteiro tinha muito a ver com esse meu medo". O primeiro título que Kirschner pensou foi *Batteries Not Included (Baterias Não Incluídas),* mudado por razões óbvias.

Don Mancini bolou o personagem e David Kirschner entrou com a grana. Mas o paizão mesmo, aquele que desenhou e construiu Chucky, foi um gênio da maquiagem, efeitos especiais e animação de bonecos em geral chamado Kevin Yagher — guardem bem esse nome. Por quê? Ora, não apenas porque este jovem dr. Frankenstein acabou se casando com aquela belezoca da mãe de Andy, a atriz Catherine Hicks, mas pelo fato de ser ele o responsável pela encantadora cútis de Freddy Krueger em alguns episódios de *A Hora do Pesadelo;* pelos efeitos especiais de *A Sétima Profecia;* do dilacerante *The Hidden* (de Jack Sholder); e do excelente *A Morte nos Sonhos* (de Joseph Ruben). Além de ser o responsável pelos efeitos de animação de Chucky, Kevin Yagher é também o diretor de segunda unidade em *Brinquedo Assassino 2,* ou seja, todas as cenas de ação pura e aquelas em que Chucky aparece fazendo alguma traquinagem

Ao lado, o engenheiro de efeitos especiais, criador do boneco e diretor das cenas de ação, Kevin Yagher, sabe que se um Chucky é demais, dois são o fim da picada. Um batalhão de *puppeteers*, abaixo, para por um tampinha em ação. Em seguida, entre um take e outro, o repouso no set de filmagem

sanguinária são trabalhos do moço. No primeiro *Brinquedo*, Kevin era o chefe de animação e pronto, mas agora seu envolvimento é muito maior. Na prática, ele divide a direção com John Lafia, e incrementou notavelmente os mecanismos de Chucky. Na primeira versão, Kevin construiu uma expressão neutra que permitia ao boneco sorrir, mas não era um sorriso diabólico. Desta vez, ele conseguiu desenvolver um sistema que possibilita Chucky sorrir como um demente. Na cabeça do boneco existem cerca de 24 pequenos motores, com a função de acionar determinados movimentos faciais: da sobrancelha sinistra tipo Jack Nicholson ao semblante *baby face*.

Fotos UIP

O talentoso Chucky, acima, numa feliz tentativa de destronar Jack Nicholson do panteão dos grandes psicopatas cinematográficos

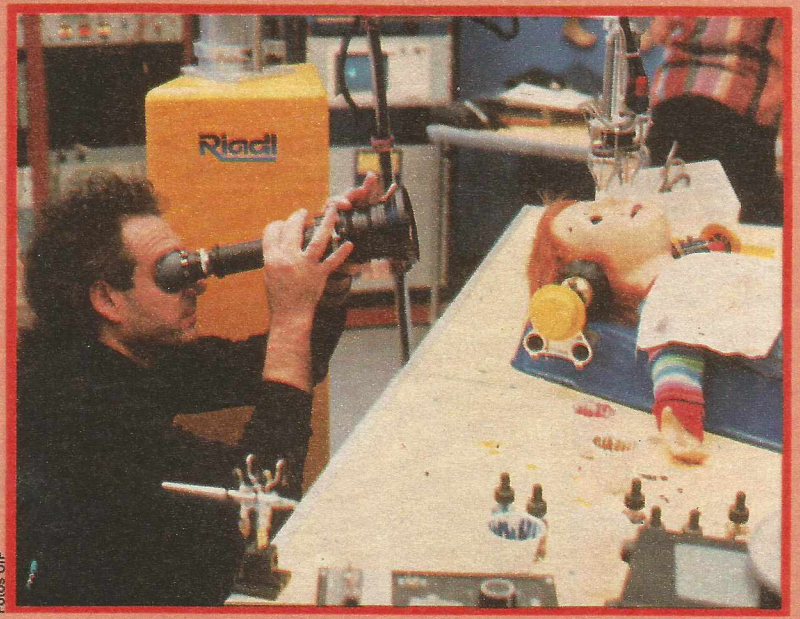
Tais expressões, por sua vez, são controladas por máscaras conectadas a finos cabos elétricos, colocadas nos rostos dos *puppeteers* (responsáveis pelo controle e vida de Chucky), que transferem para o boneco seus movimentos faciais. Esse sistema sofisticou a representação de Chucky, possibilitando-lhe cinco novas feições. Isso sem contar o aparato de reposição: peles substituíveis e cabeças intercambiáveis para close-ups (enquadramento fechado no rosto).

O andar também foi aprimorado. No primeiro filme, Chucky era um pouco duro e estúpido ao caminhar, devido a um mecanismo motorizado pouco desenvolvido. Para o segundo *Brinquedo*, Kevin Yagher implementou o mesmo sistema de comando por cabos transmissores de movimento. Basta um dos *puppeteers* calçar um equipamento de 20 kg em suas pernas e sair andando, que o boneco imita seus movimentos. Logicamente, o operador que traja o equipamento tem de andar como se fosse um bebê, representando o andar de Chucky. O mesmo princípio serviu para o funcionamento dos braços e ombros. Ao todo, nove técnicos precisaram ficar conectados a estas desconfortáveis e estranhas vestimentas, e se-

gurando alavancas de comando por várias horas.

O ator Brad Dourif, que fez o breve papel de Charles Lee Ray morrendo naquela loja de brinquedos, emprestou sua voz para a garganta de Chucky. A ameaçadora impostação do boneco, portanto, é sua. Dourif tem tanto mérito na composição tirânica do monstrinho quanto a equipe técnica de Kevin Yagher. Para dar mais perfeição e naturalidade aos movimentos labiais de Chucky, Kevin filmou todas as seqüências em que o vilãozinho fala em dezoito quadros por segundo e não nos normais 24 quadros por segundo. Como a voz de Brad Dourif foi pré-gravada e mixada, ela teve de ser reproduzida em baixa rotação para que fosse sincronizada com o movimento da boca de Chucky. O efeito é similar ao de um disco de 45 rpm tocado em 33 rotações.

Ao todo, foram usados três tipos de bonecos: um com cabos que saem de seu pé direito e entram num buraco no chão — este exemplar pode ser filmado de qualquer ângulo, movimenta-se para qualquer lado, mas não pode andar, apenas dá um passo à frente, tomando alguma direção; um outro, que pode andar e sentar, tem cabos que saem por detrás da cabeça e passam por um buraco na parede — este modelo só pode ser filmado de frente; o último é um tipo com um único fino cabo que foi usado apenas em longas seqüências — seus movimentos são mais lentos.



O diretor John Lafia, ao lado, enquanto estuda a próxima cena, não percebe que Chucky enforca sua vítima de estimação. Abaixo, Lafia escolhe o ângulo mais horroroso

Fotos UIP

Todo esse trabalhão só para pôr em ação esse fantástico vilão de meia pataca. Sem dúvida, nesta segunda performance, Chucky é um ator de fato. Alguém facilmente poderia acreditar que ele estudou no Actor's Studio e foi colega de Charles Bronson. Isso pode até parecer piada, mas a tecnologia de ponta criada por Kevin Yagher fez de Chucky um protagonista com personalidade. Lafia ajudou no enquadramento colocando quase sempre a câmera na altura do chão. Ainda entusiasmado, ele lembra: "Em alguns momentos das filmagens eu começava a tratar Chucky como um ator qualquer. Ao gravarmos uma cena, eu ficava realmente excitado e então gritava: Chuta a bunda dele, Chucky! Mata ele, Chucky! Isso era bom para rir mas também fornecia a dose exata de adrenalina no momento de dirigir uma seqüência. Eu tive um grande prazer em fazer de conta que ele era real".

John Lafia faz questão de deixar bem claro que, em sua opinião, o primeiro filme funcionou realmente bem em muitos níveis. Mas ele estava muito a fim de fazer algo visualmente diferente — sair dos cenários escuros e lúgubres que Tom Holland escolheu, colocando o herói em outro contexto de imagem. *Brinquedo Assassino 2* é fluido, repleto de cores e luzes — uma festa de maldade. O desenho de produção torna ampla a atmosfera de terror.

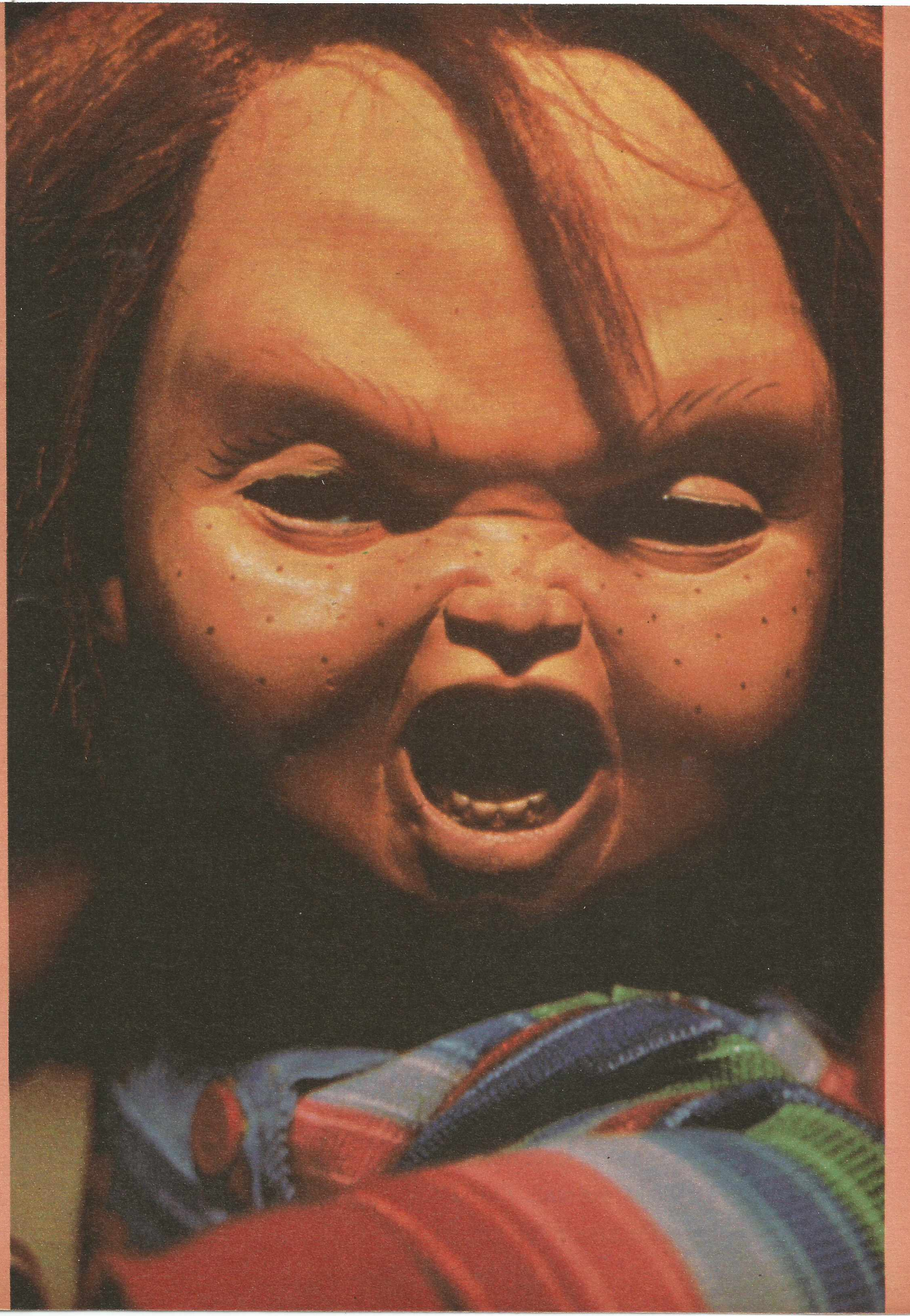
Para o diretor, as imagens valem mais do que mil palavras. Existem seqüências de até doze minutos sem uma palavra sequer. Como curtidor de filmes mudos, ele acha que os filmes deveriam ser rodados dessa forma, basicamente no visual. Em sua opinião, as palavras funcionam como uma outra textura — ainda mais nos filmes de horror.

Depois de dezesseis semanas de filmagens contínuas, John Lafia não esconde a satisfação com o resultado de seu trabalho. Fã incondicional de James Whale (*The Invisible Man*, 1933), Sam Raimi, John Carpenter, Brian De Palma e Alfred Hitchcock, ele dá sua deixa ao espectador: "Se você gosta do estilo desses diretores, e eu não estou me comparando a eles em nada, mas se você gosta da idéia desse tipo de cinema, você pode gostar deste filme".

Resta saber se haverá um *Brinquedo Assassino 3*. Lafia arrisca que isso depende basicamente de duas coisas: de como será a carreira de *Brinquedo 2* em termos de bilheteria; e se o roteiro de Don Mancini for suficientemente brilhante. Se depender do roteirista isso não será problema — o que ele mais quer é continuar a brincadeira assassina: "Minha intuição é que eles (os produtores) vão fazer a terceira parte comigo ou não. Eu me aborreceria se soubesse que outra pessoa estivesse escrevendo o roteiro. Eu vejo *Brinquedo Assassino* como uma trilogia. Existe uma outra história ainda para ser contada, e eu já tenho a idéia básica em mente".

Caso isso aconteça, o bruxo da animação, Kevin Yagher, com certeza fará mais inovações em Chucky. Quem sabe o diabinho não ganhe um cérebro computadorizado e passe a improvisar em cena, escolher seus próprios papéis, exigir cachês astronômicos, ter algum romance com alguma bonequinha de Hollywood ou dar alguma entrevista exclusiva para esta *Terror & Ficção*.

Walter de Silva

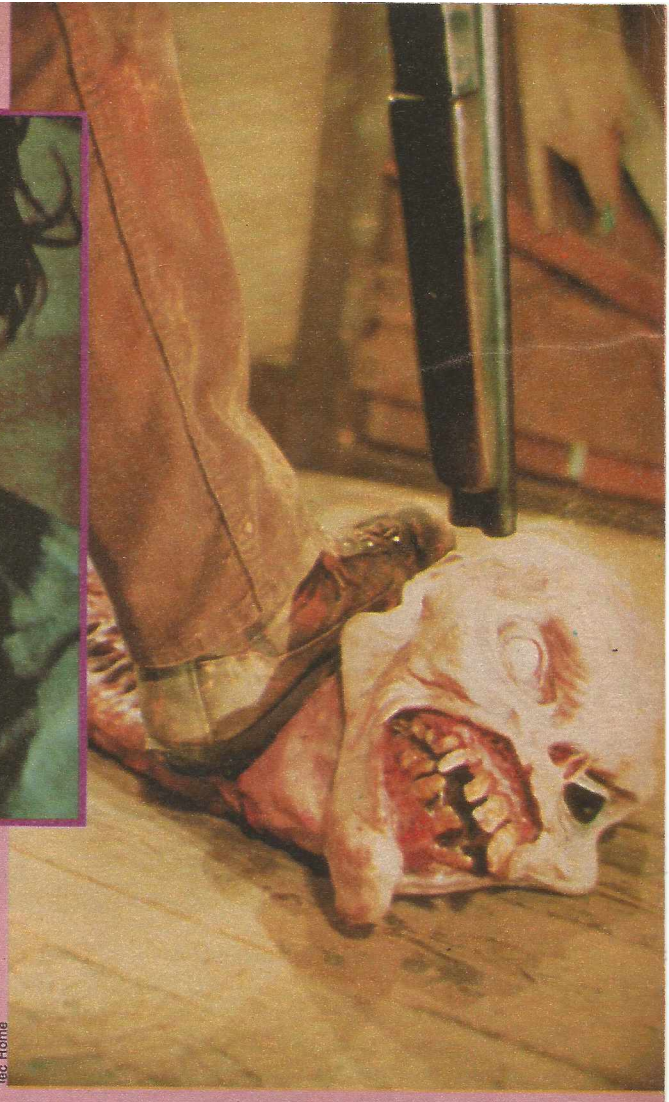


SAM RAIMI

MESTRE PRECOCE

Como todo gênio, ele é um cara meio esquisito. Curtidor inveterado de Boris Karloff, Christopher Lee, Vincent Price, Tom e Jerry e os Três Patetas, Sam Raimi, em 1983, com apenas 22 anos, injetou sanguinho novo no terror. Reuniu um grupo de amigos e realizou uma obra-prima de fundo de quintal: *Evil Dead*. Daí para *Darkman* foi um passo

Um velho prédio dos anos 20, no coração de Hollywood, com uma fachada *art déco*, um banco no andar térreo e um estacionamento chamado *Gorky's Park* do lado, não é exatamente o lugar onde se esperaria encontrar Sam Raimi, o mais jovem (30 anos) mestre do terror produzido pelo cinema americano. Ou, por outro lado, é o lugar perfeito: um cortejo de figuras soturnas, de procedência incerta e desígnios insondáveis — *junkies*? traficantes? prostitutas? metaleiros aspirantes? — perambula para cima e para baixo sob o sol enevoado de Hollywood Boulevard, uma semi-ameaçadora múmia de bronze serve de peso de papéis e um gigantesco cartaz de *Darkman*, o filme, saúda os visitantes na porta do escritório de Sam Raimi. "Bacana, não é?", diz o diretor, todo sorriso em seu paletó preto combinando com a camiseta da mesma cor. Ele não está se referindo à sua tenebrosa criatura, mas ao recorte do *Variety* pregado sobre o pôster, onde se lê, em letras garrafais: *Darkman* arrebenta bilheteria do fim de semana.



O amigo Bruce Campbell deu o sangue em *Evil Dead*. Ao lado, o pé de Campbell em *Evil Dead II*

Tec Home

Bacana, de fato — o filme que a Universal comprou meio sem saber do que se tratava foi o campeão de bilheteria no fim de semana da estréia, em agosto e, em três semanas em cartaz, já fez quase 30 milhões de dólares, uma fortuna, se considerarmos que ele custou 12 milhões. "Foi um luxo", diz Raimi, rindo à toa. "Nunca tive tanto dinheiro na minha vida para fazer um filme."

Não mesmo: quando, há 11 anos, recém-formado pela Universidade de Michigan, Raimi, o irmão Ivan (que acabou enveredando pela Medicina) e o amigo Robert Taper, que é seu sócio e produtor até hoje, decidiram fazer seu primeiro filme, 500 mil dólares foi tudo o que conseguiram arrecadar do que Raimi chama de "investidores particulares". O resultado, *Uma Noite Alucinante (Evil Dead)* — estrelado pelo também amigo Bruce Campbell, que aparece, por alguns segundos, na cena final de *Darkman* — foi um sucesso lento e seguro ("o filme já retornou, para os investidores, cinco vezes o dinheiro que eles puseram", diz Raimi). E abriu caminho para um filme (fracassado) com a independente Embassy Pictures, *Dois Heróis Bem Trapalhões (Crime Waves)*, em parceria com os irmãos Joel e Ethan Coen — "É tão ruim que eu não recomendaria a seus leitores que o visse, nem como curiosidade". E a bem-sucedida continuação de *Uma Noite Alucinante*, para a Dino De Laurentiis. E daí, para *Darkman*, o filme-azarão de um verão tão cheio de tiros e sangue que parecia não comportar mais nada, ainda mais um herói gótico com crises de identidade.

Nesta entrevista exclusiva, Raimi fala da gênese e da metafísica de *Darkman*, da sua relação pessoal com terror e violência, e dos planos para o terceiro *Uma Noite Alucinante*. "Os meus mortos são maus mesmo", diz Raimi, ainda sorrindo. "Você não ia querer almoçar com eles."

SET — *Quem é* Darkman?

SAM RAIMI — Como se dizia nos antigos livros de horror, ele é um homem aprisionado dentro de um monstro. É um herói de quadrinhos vivendo na tela. Havia elementos de quadrinhos também nos dois *Uma Noite Alucinante*, mas, desta vez, eu queria um personagem mais substancial, mais real. Na verdade, eu nunca trabalhei num projeto tão... substancial. Para mim, a grande diferença entre *Darkman* e os dois *Uma Noite Alucinante* é que *Darkman* tem uma história. Os outros nem isso tinham: era só uma câmera perseguindo os atores enquanto eles faziam caras de pavor. Eu já havia feito o filme com o monstro que entra em cena e apavora todo mundo, agora eu queria fazer o filme em que o monstro fosse o protagonista.

SET — *O que originou o projeto?*

RAIMI — A idéia de um herói que pudesse ser o que quisesse, que pudesse ter qualquer cara. Eu sempre tive essa fantasia — que eu poderia ser quem eu quisesse, o cara bonitão, que ganha todas as garotas, o cara milionário... Então a história surgiu dessa idéia. Aí eu me perguntei — mas por que ele faria esses rostos diferentes? Talvez porque ele tivesse perdido o seu próprio rosto. Isso seria um elemento de verdadeira tragédia. A história evoluiu assim.

SET — *Que outros elementos, além dos quadrinhos, estão na sua concepção de* Darkman?

RAIMI — A idéia do herói sem rosto é um conceito antigo. Muitos filmes foram feitos com essa idéia: *The Shadow, The Man With a Thousand Faces*... O roteiro de *Darkman* tem influências sobretudo daqueles filmes antigos, maravilhosos, de horror, da própria Univer-

sal: *O Fantasma da Ópera, O Corcunda de Notre Dame* e *Frankenstein*.

SET — *Você esperava que ele se saísse tão bem na bilheteria?*

RAIMI — Sinceramente, não. Ele está fazendo muito mais sucesso do que eu esperava. Fiquei surpreso com a reação positiva da platéia — eu esperava que eles gostassem, mas não a esse ponto. Devo dar o devido crédito ao estúdio — eles apoiaram o filme integralmente, e criaram uma excelente campanha de divulgação. Apoiada exatamente no fato de que ninguém sabia quem era *Darkman*, explorando o mistério do personagem. Eles abraçaram o projeto, viajaram com ele.

SET — *E que tal trabalhar com um orçamento generoso, de um grande estúdio?*

RAIMI — Quanto mais dinheiro se tem para fazer um filme, mais controle se perde sobre o filme. Porque os riscos também se tornam muito maiores. Tive muito menos controle sobre este filme que sobre os dois *Evil Dead*. O estúdio tinha mais a dizer sobre o projeto, mas não estou reclamando — as opiniões deles foram ótimas. O dinheiro é bom para fazer efeitos especiais melhores, melhores cenas de ação como as que eu tenho aqui, com carros, helicópteros. Mas devo admitir que, em termos de criatividade, é mais satisfatório trabalhar com um pequeno orçamento, com uma produção independente.

SET — *O que você achou dos outros filmes feitos a partir de quadrinhos?*

RAIMI — Os mais recentes? *Batman* e *Dick Tracy*? Eu gostei. Infelizmente, eu sou a pessoa mais fácil de se satisfazer, como platéia. Eu gosto de quase tudo o que vejo. Entro num cinema já querendo gostar do filme, sou um crédulo por natureza.

SET — *Você, evidentemente, gosta de quadrinhos. Quais são seus favoritos?*

RAIMI — Adoro quadrinhos, leio quadrinhos o tempo todo. Cinema e quadrinhos são muito semelhantes em linguagem; na verdade, acho que os quadrinhos são perfeitos para se expressar, numa página, o mesmo tipo de linguagem do cinema — por isso existem os *story boards* (idéias cinematográficas pré-desenhadas), que, aliás, eu uso todo o tempo. Nos quadrinhos, meu favorito é *O Sombra*, porque é o mais misterioso, o mais chocante, apavorante. E o *Batman* do *DC Comics*, porque tem um lado humano, não é infalível e usa a cabeça.

SET — *O que você achou da tentativa de Frank Miller como roteirista, em* Robocop 2?

RAIMI — Bom, aquele roteiro foi tão mexido e reescrito que não sei o que, ali, é mesmo o trabalho de Frank. Frank é o máximo em quadrinhos. Mas se existe alguém capaz de fazer essa transição perfeitamente é ele, que é um escritor brilhante em quadrinhos, e os quadrinhos são tão próximos do cinema...

SET — *Fala-se muito, agora, sobre os níveis de violência nos filmes. Seus filmes sempre foram muito violentos. Mesmo que com uma dose de ironia e humor. Qual sua opinião sobre o que é aceitável num filme, em termos de violência?*

RAIMI — Violência pura, violência pela violência não tem nenhum valor para mim. Se há uma história para ser contada, e a história é violenta, então não tenho nenhum problema com isso. A arte imita a vida, e a vida é violenta. Seria antinatural não termos violência nos filmes. Eu, pessoalmente, tenho pavor de violência, e talvez por isso eu coloque violência nos meus filmes — é uma libertação, um exorcismo que me torna capaz de lidar com a violência de um modo fantasioso. Muita gente crê que violência na tela gera violência na platéia. É possível, tudo é possível. Minha reação pessoal, quando vejo um filme muito violento, como *Robocop* ou *O Vingador do Futuro*, é me sentir exausto como se eu tivesse andado numa montanha-russa. É uma liberação. Então talvez a violência nos filmes seja uma coisa saudável, uma maneira de as pessoas lidarem com a violência de um modo fantasioso, sem machucar ninguém.

SET — *Como você se envolveu com o cinema de terror?*

Darkman **(Liam Neeson) refugia-se da luz como o diabo da cruz; mas, cientista de coração, ele investe com garra no trabalho de recomposição da epiderme, capaz de lhe garantir múltiplas faces**

Fotos UIP

RAIMI — Quando, pela primeira vez, decidimos fazer um filme de longa-metragem — eu, Robert (Taper) e Bruce (Campbell) —, em 1979, percebemos que todos os filmes baratos, de terror, mesmo os piores já feitos, sempre acabavam sendo exibidos. E era isso que nós queríamos — que nosso filme fosse exibido. Nós sabíamos que não íamos conseguir fazer uma obra-prima — queríamos fazer um filme que fosse visto por uma platéia. Então decidimos que a coisa mais segura que podíamos fazer era aprender a fazer um filme de terror. Passamos um verão inteiro assistindo todos os filmes de terror no *drive-in* local, em Detroit. Na época, filmes de terror eram uma espécie de primeiro emprego para jovens cineastas desconhecidos como nós — eram baratos e facilmente aceitos, mesmo que não tivessem qualidade.

SET — *Além de terror, algum outro gênero interessa você?*

RAIMI — Comédia. Gostaria muito de fazer uma comédia. Mas sei que ainda estou aprendendo meu ofício, e terror é um gênero perfeito para alguém neste estágio da carreira. É uma ótima escola, um gênero aberto à fantasia e, portanto, à experimentação.

SET — *Seus filmes têm sempre, de certa forma, elementos de comédia, mas você gostaria de fazer um híbrido total, fusão de comédia e terror?*

RAIMI — É exatamente o que quero fazer com *Evil Dead 3*.

SET — *Como será* Evil Dead 3*?*

RAIMI — Para começar, não terei tanto dinheiro para gastar como em *Darkman* — estou fazendo este filme para a D.E.G., que tem os direitos da série. Vai ser um passo atrás para mim, em termos de orçamento, mas isso é bom, é saudável. É uma continuação de *Evil Dead 2* — as aventuras de um homem, Bruce Campbell, aprisionado no passado, há 700 anos. Lá, ele tem de enfrentar esqueletos vestidos com armaduras enferrujadas, brandindo espadas e montados em cavalos-esqueletos — é o exército dos mortos. Ele vai tentar salvar um grupo de pessoas deste terrível mal que as mantém prisioneiras.

SET — *Quais são seus filmes favoritos de terror?*

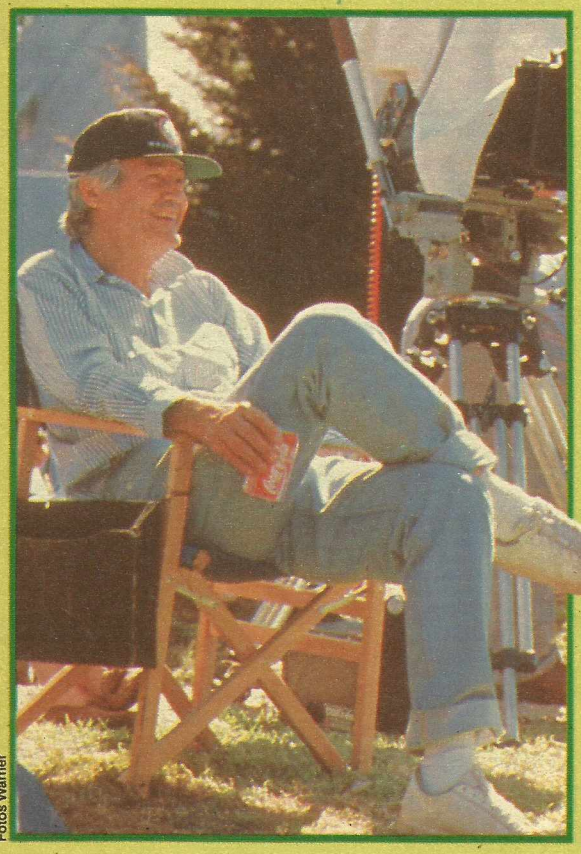
RAIMI — *Desafio ao Além (The Haunting)*, de Robert Wise, é meu favorito. Um velho filme em preto-e-branco, que é ótimo porque ele nunca mostra o monstro, e isso é que é aterrorizante — ele planta as sementes do terror e deixa a imaginação da platéia fazer o resto. Quando eu era garoto e vi *Night of the Living Dead*, de George Romero, fiquei apavorado. Deixei cair muita bala, de tanto pulo que eu dei na cadeira do cinema. *Carrie — A Estranha*, de Brian De Palma, é ótimo também, um filme superapavorante. E *The Hauting of Hill House*, de William Castle, o clássico filme de casa mal-assombrada, um dos meus favoritos.

por Ana Maria Bahiana, de Los Angeles

Com jeitão gótico de Cristo na cruz, *Darkman* é o personagem mais sofisticado de Sam Raimi: um herói de caráter nobre, algo entre *O Fantasma da Ópera* e *O Corcunda de Notre Dame*

ROGER CORMAN

GÊNIO INDEPEN



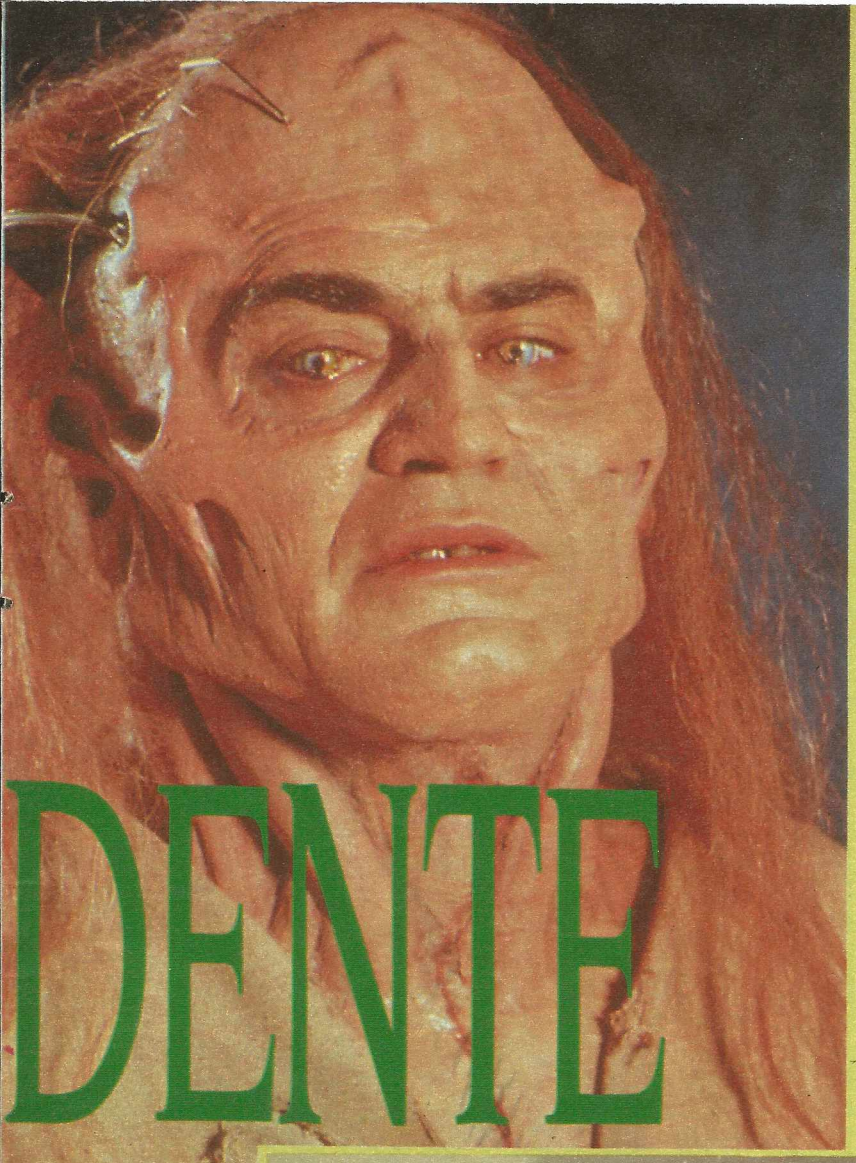
Fotos Warner

O Horror deve sua vida a ele. Paizão absoluto dos filmes "B", Corman é a própria história do cinema e desse inigualável prazer de sentir medo. Depois de 20 anos na surdina, ele volta com um Frankenstein

Não há exagero algum em se afirmar que Roger Corman é um dos nomes mais importantes da história do cinema americano. Ele simboliza toda uma linha de produção (geralmente denominada de filme "B") que é importante para o revigoramento da linguagem cinematográfica há mais de trinta anos. Muitas vezes ignorado pela crítica, mesmo com algumas de suas produções mais recentes, Corman criou um espectador devoto e único, que se adequou à fórmula personalíssima de realizar filmes e que já sabe o que esperar de um produto "pseudo"-artístico com sua marca.

Conhecido pelas mais novas gerações através de suas incontáveis produções e pela aura quase mítica que o envolve, Corman é, antes de mais nada, um diretor que há vinte anos não realizava uma obra. Para alguém que se caracterizou por fazer filmes com baixíssimo orçamento e, algumas vezes, em menos de uma semana, este silêncio de duas décadas era impressionante. Ele retorna à direção com *Frankenstein — O Monstro das Trevas* (ver box). Trata-se de sua produção mais cara (onze milhões de dólares, quase modesto para os padrões hollywoodianos atuais), realizada em sete semanas — tempo recorde para Corman, que nunca precisou de tanto para concluir uma obra.

O diretor e produtor (mas também roteirista, ator e executivo, um verdadeiro homem de cinema) come-



DENTE

çou sua carreira em inícios dos anos 50, mas se consagrou com uma série de filmes inspirados em Edgar Allan Poe, nos anos 60. Dirigiu e produziu títulos em todo e qualquer gênero imaginável, mas se especializou em temáticas fantásticas. Muitos de seus filmes foram veiculados pela American International Pictures, produtora/distribuidora que sintetizou o espírito independente que nasceu no cinema em meados dos anos 50/60. Ele também fundou duas produtoras próprias, a New Horizons e a bem-sucedida New World, que acabaram impondo de vez sua marca.

Um verdadeiro pai (ou mestre) de uma escola cinematográfica, Corman legou ao cinema a fórmula da produção objetiva, rápida e efetiva. Uma só tomada de cada cena, reutilização de material usado, filmes curtos e espírito irreverente. Recriou, também, toda uma noção de diversão e prazer cinematográficos. Ao reescrever a gramática acadêmica da Hollywood tradicional com um estilo muito mais esperto e flexível, ele abriu campo para o que se convencionou chamar, dentro da produção "B", de *exploitation movies* (tradução literal: "filmes de exploração").

São títulos que geralmente se encaixam em subgêneros desconsiderados ou específicos, como o de dramas penitenciários femininos, filmes de sensualidade carregada, aventuras de ação pesada e fitas do mais puro terror. Hoje em dia seriam encaixados, em sua grande maioria, num rótulo como o *trash* (lixo). Esquecendo-se, porém, dos rótulos, restam ótimas fitas de consumo imediato, por vezes apenas oferecendo o escapismo em estado puro e positivo. Quando esta soma de violência, nudez, humor e certa crítica social (contracultural) resulta em trabalho inspirado, é fácil indicar então uma pequena obra-prima independente.

O fato de serem filmes de certo modo "descartá-

A robusta criatura de Corman (Nick Brimble), acima, recebeu das mãos do maquiador Nick Dudman um desenho diferente do clássico *Frankenstein* (1931). Pode-se dizer que se não fosse por seu carro-máquina-do-tempo, ao lado, o acuado Dr. Joseph Buchanan (John Hurt) estaria numa pior

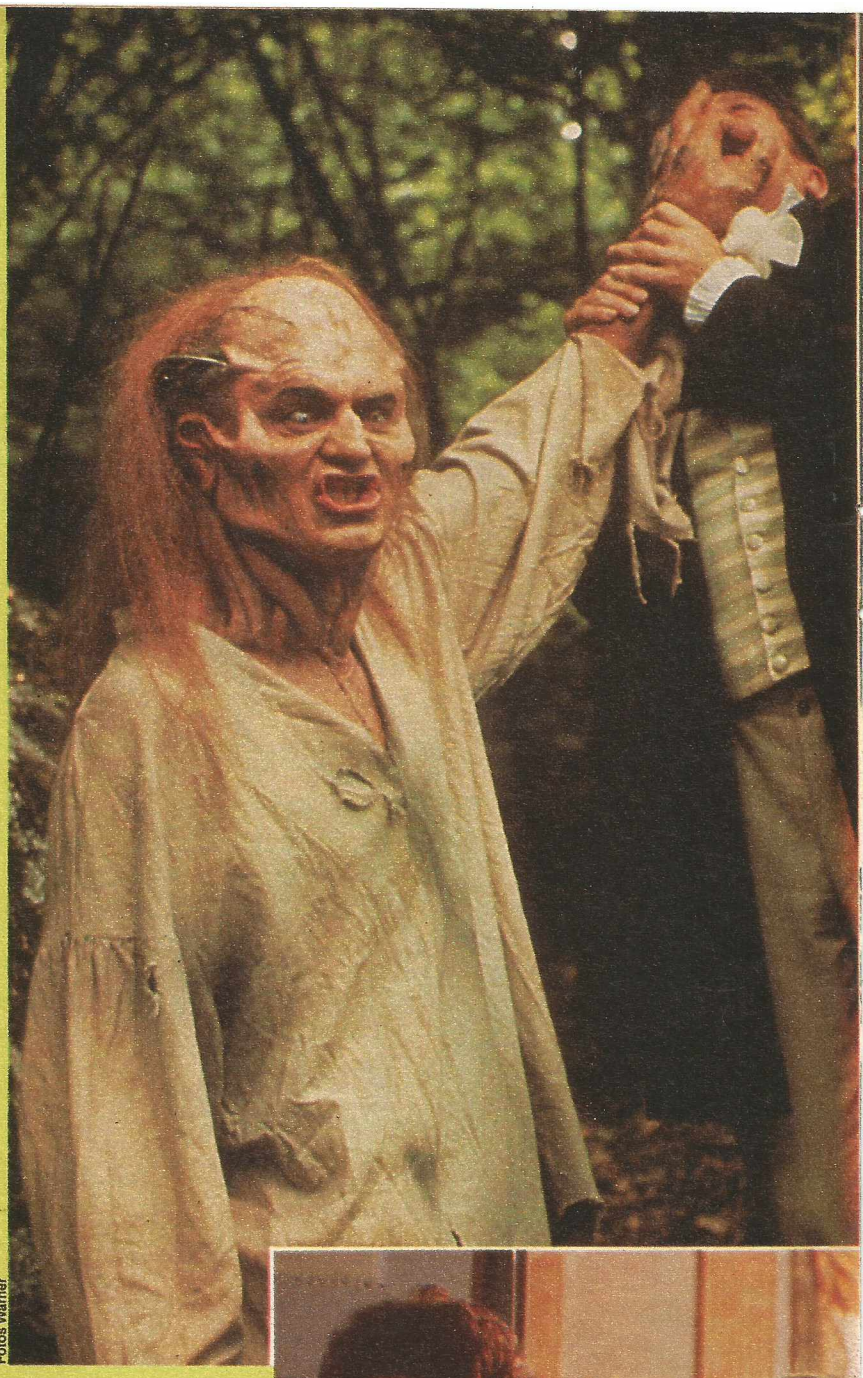
veis", para *drive-in*, em nada lhes diminui o valor dentre a produção recente em celulóide. Os anos 80 conheceram a massificação epidêmica dessa produção popular e antiacadêmica, através do excesso de fitas de exploração física e violenta e de nomes como Charles Band, considerado um novo Corman com sua ex-produtora Empire, atual Full Moon, de onde saíram títulos como *Re-Animator* e *A Visão do Terror*.

Para se entender definitivamente a posição vital que Corman exerce no cinema americano que hoje existe e respira, é só dar uma rápida olhada na extensa lista de profissionais que começaram suas carreiras com produções de Corman. Em meio às suas cerca de 175 produções e 50 direções, podemos encontrar obras ou assistências técnicas de nomes como Francis Ford Coppola (que encarna o estigma independente em grande escala), Martin Scorsese (que herdou a inquietude visual e marginal), Peter Bogdanovich (igualmente cinéfilo), Joe Dante (apesar das grandes produções, talvez o diretor que melhor guardou as lições de Corman) e Jonathan Demme (irreverente, debochado, sintonizado e espontâneo). Corman também ajudou a deslanchar a carreira de atores-símbolo do espírito americano dos anos 70, como Jack Nicholson, Robert De Niro, Bruce Dern, Dianne Ladd e Peter Fonda, entre outros.

Uma verdadeira instituição do cinema. Não se trata de pessoa com ficha imaculada, mesmo porque isto não combinaria com o seu modo de pensar o cinema. Há produções ou mesmo direções que merecem um lugar no lixo do esquecimento. Essas bombas, porém, apenas temperam ainda mais a aura que o cerca, num misto de admiração, inadequação e curiosidade.

Foi responsável por trazer aos EUA títulos tão importantes como *Amarcord*, de Federico Fellini; *Gritos e Sussurros*, de Ingmar Bergman; e *O Tambor*, de Volker Schlöndorff, entre outros. Dirigiu pequenos clássicos como *O Solar Maldito* (1960), *A Loja dos Horrores* (1960) e *O Corvo* (1963), entre outros. Produziu recentemente filmes como *Mercenários das Galáxias* (1980), na trilha de *Guerra nas Estrelas; Munchies* (1987), na cola de *Gremlins;* e *Estranha Obsessão* (1988), na esteira de *Atração Fatal*.

Apesar de seus mais de 60 anos (nasceu em 1926),



Fotos Warner

CORMAN EM VÍDEO

MURALHAS DO PAVOR ★★★★
(Tales of Terror, EUA, 1962) Com Vincent Price, Peter Lorre, Basil Rathbone, Debra Paget. Globo Vídeo.
Ao transformar quatro contos de Edgar Allan Poe em três episódios de medo implícito, Corman parece estar homenageando o estilo sóbrio da produtora inglesa Hammer. Grande maestria visual, roteiros de Richard Matheson e a presença de Price em todas as histórias.

O TERROR ★★★
(The Terror, EUA, 1963) Com Boris Karloff, Jack Nicholson, Sandra Knight, Dick Miller. Videocast.
Deliciosa bobagem de mistério realizada em poucos dias na Costa Báltica, com Karloff marcando sua presença em três dias de filmagens no cenário do filme *O Corvo*. Nicholson é um soldado francês que chega a um castelo no séc. XIX e fica fascinado por mulher estranha (fantasmagórica).

OS 5 DE CHICAGO ★★★
(Bloody Mama, EUA, 1970) Com Shelley Winters, Don Stroud, Pat Hingle, Robert De Niro. Globo Vídeo.
Uma das últimas direções de Corman antes de sua aposentadoria. Comédia policial de leituras psicologizantes que se justifica como exemplar típico de um momento contracultural americano. Apesar de irregular, grandes interpretações temperam este registro histórico da rebeldia anti*establishment*.

Corman talvez tenha sido também um pioneiro no time de cineastas "sem idade", infantis, que levaram ao cinema uma cultura visual quase puramente cinematográfica e, através de um jogo de referências, brincadeiras e fórmulas, preparou uma nova geração de espectadores, apta a, durante a década de 80, curtir as experiências megalomaníacas de um Steven Spielberg, o estilo quadrinista/televisivo de um Joe Dante ou o *bad movie* assumido de obras hipócritas e curtíveis como *O Ataque dos Tomates Assassinos*, de John DeBello. Corman é um pesquisador da diversão popular. Neste sentido, seus filmes caminham na direção em que os anseios fetichistas e exóticos do espectador comum ou *freak* se encontram. Corman exorciza o lixo e o podre das informações e artes de massa e os transforma em descartáveis pecaminosos. O pecado de se entregar ao puro espetáculo cinematográfico. Em Marte ou com mutantes como vizinhos.

Christian Petermann

O monstro, à esquerda, dando um chega-pra-lá no Dr. Buchanan. À direita, o Dr. Frankenstein (Raul Julia). É fogo na roupa do bicho, ao centro. Abaixo, a partir da esq., Lord Byron (Jason Patric), Mary Shelley (Bridget Fonda) e Percy Shelley (M. Hutchence)

FRANKENSTEIN – O MONSTRO DAS TREVAS

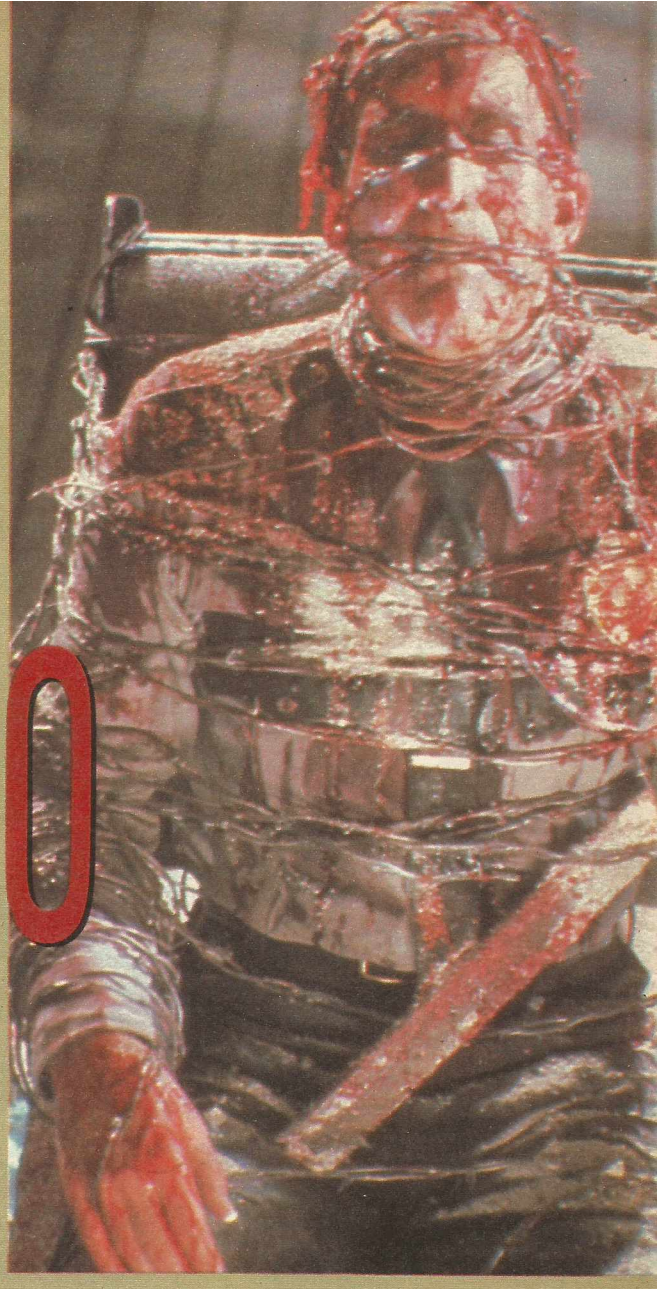
O filme talvez fique marcado na memória apenas por ser o retorno de Roger Corman à direção e a volta do mito de Frankenstein ao panteão dos deuses do medo cinematográfico (já que, excluindo-se a variante Robocop, *a década de 80 só esvaziou esta aberração tecnológica de suas leituras críticas). Já são motivos de peso, ainda mais que o roteiro parte de um romance de ficção científica tão inventivo como* Frankenstein Unbound, *de Brian W. Aldiss (1973).*

São justamente as idéias literárias originais, que tanto atraíram Corman e o motivaram a dirigir esta produção, que seguram o interesse pelo filme. John Hurt é o dr. Joseph Buchanan, um cientista do futuro que cria uma máquina defensiva tão poderosa que acaba provocando uma falha no sistema do Tempo e do Espaço, levando-o à Suíça do século XIX, onde a ficção e a realidade se juntam para fazê-lo conhecer o dr. Frankenstein (Raul Julia), Mary Shelley (Bridget Fonda), Percy Shelley (Michael Hutchence, o líder e vocalista do grupo australiano INXS) e Lord Byron (Jason Patric), sem contar a própria criatura (Nick Brimble).

Além das ricas possibilidades que esta liberdade histórica permite, o filme trabalha melhor o mito de Prometeu (o da criação abandonada pelo criador) presente na idéia do ser humano "fabricado". Sem grande profundidade, vê-se pelo menos uma criatura que indaga, durante o filme inteiro, a impossibilidade de se autoconhecer através de seus antecedentes. A inventiva maquiagem de Nick Dudman (Batman) *contribui muito para o desenvolvimento desta personagem.*

Apesar de ser a produção mais estruturada que Corman já dirigiu, há em toda a sua extensão um clima "B" saboroso, como, por exemplo, nos cenários pintados. Infelizmente, Corman se embaralhou um pouco com os excessos da história e construiu o filme em cima de um roteiro titubeante, o que sacrifica sua unidade. Ch.P.

PRISÃO FANTASMA CONDENADO



O cenário escolhido pelo diretor de *A Hora do Pesadelo 4* é uma penitenciária claustrofóbica, que mais parece um castelo mal-assombrado, com uma legião de detentos à mercê de uma sanguinária alma do outro mundo

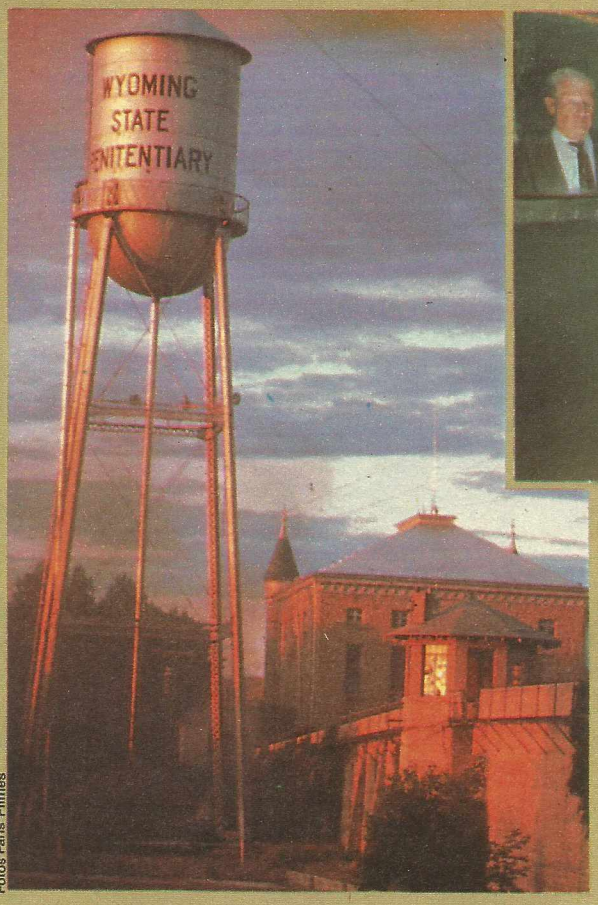
A idéia não é exatamente original. *Sombra da Morte* (*Shadow of Death* , 1987), de Robert Kirk, trata de uma história semelhante a esta em alguns pontos. Anthony Perkins (quem mais?) é um diretor de cinema que roda um filme pornô dentro de uma penitenciária desativada, supostamente assombrada pelo fantasma de um preso executado há anos atrás.

Prisão começa com uma volta ao ano de 1964, no Presídio Estadual de Wyoming (centro-oeste americano), quando ocorre a execução de Charles Forsythe na câmara de execuções, e um sisudo grupo, composto pela diretoria da penitenciária, o chefe da guarda e um padre, presencia a eletrocução.

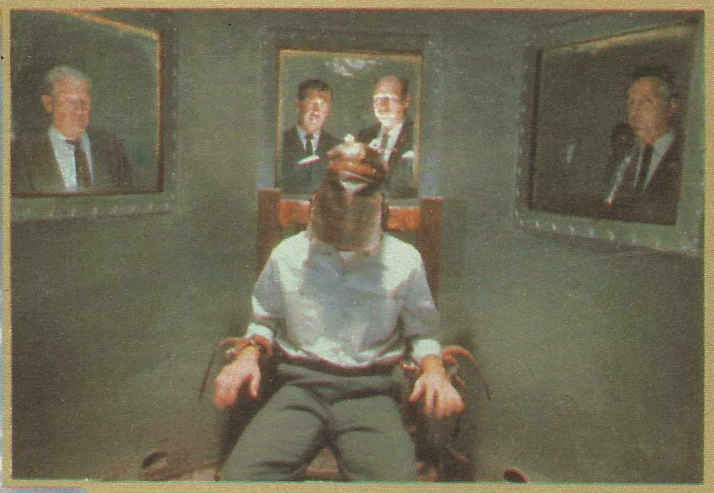
Corte para 1987. Fechada desde 1968, a prisão é reativada com o intuito de abrigar prisioneiros excedentes de outros presídios, à revelia de alguns membros da Junta Estadual, em especial a valente assistente social Katherine Walker (Chelsea Field). No comando da prisão está o impiedoso Ethan Sharpe (Lane Smith) — o guarda que acionou a descarga elétrica mortal em 1964, agora alçado ao posto de diretor do complexo. Katherine e Sharpe passam a trabalhar juntos num clima que se alterna entre a colaboração e a hostilidade. No que diz respeito a seus métodos, Sharpe deixa claro que não admite indisciplina interna e nem tampouco intervenção externa de nenhum órgão estadual. Logo no início, ao impedir a fuga de dois presos num ônibus, Sharpe prova que tem estofo para o cargo ao usar seu corpo como barreira.

A prisão comporta levas de prisioneiros, em geral dóceis, místicos ou clones de Rambo e do grupo de rock ZZ Top (gordos, barbudos e mal-encarados), que aos poucos se acomodam em torno de uma rotina dura, cujo centro de força reside na figura de Sharpe. Acossado por pesadelos constantes, envolvendo a execução de Forsythe em 1964, o chefe do presídio começa a perder o controle da situação quando um dos presos é misteriosamente "assado" na solitária. O bamba do pedaço mascara a situação, justificando-a como um acidente. Mas a morte de outro detento em circunstâncias aterradoras, e a absoluta ausência de vingança pessoal, torna a coisa mais confusa. O mistério das mortes parece infiltrar-se pelas paredes do presídio, a partir do momento em que todos percebem que o agente exterminador não é exatamente humano.

Acima, o fantasminha camarada faz do pobre guarda um carretel plasmático de arame farpado. Acima à direita, uma externa da verdadeira prisão



Fotos Paris Filmes



Acima, o condenado Charles Forsythe antes de virar presunto assado. O meditabundo Burke (Viggo Mortensen) é um James Dean de quinta

O diretor Renny Harlin consegue insuflar um clima claustrofóbico e manter o interesse em torno da natureza irreal do assassino. Os personagens periféricos são caricatos e ajudam a amarrar a trama: Cresus (Lincoln Kilpatrick), um velho prisioneiro que solta frases aparentemente desconexas ("nada fica enterrado") entre conversas com seu companheiro de cela Burke (Viggo Mortensen), personagem central com uma fleuma tipo James Dean; e Sandor (Andre de Shields), filho de Xangô que mantém um altar em sua cela, é quem primeiro capta as "energias alteradas" do presídio. É o personagem que fornece o gancho mais eficaz com o sobrenatural. Junto com Burke, ele demole a parede que lacra a antiga câmara de execuções, isolada desde o fechamento da prisão, causando uma reação violenta e a evasão de algum tipo de energia encerrada ali sob a forma de raios azuis. É como se algo sagrado tivesse sido profanado. A partir deste momento ninguém estará a salvo.

O público pode perguntar o que um boa-praça galã como Burke faz na cadeia, ou mesmo se Sandor não estaria melhor num terreiro de umbanda. E a assistente social Katherine parece um pouco deslocada dentro do universo masculino da penitenciária. Existe um flerte entre ela e Burke, que não chega a se concretizar.

O fotógrafo Mac Ahlberg (*Re-Animator* e *Do Além*), demonstra sua técnica ao capturar a velha prisão como um monstro silencioso de concreto, em cujas entranhas se debatem os detentos impotentes em face da vingança do desconhecido espectro assassino. O suspense é contínuo e não se sabe quem será a próxima vítima, que pode ser um incauto detento ou um guarda, como aquele que é enrolado por um arame farpado com vida própria.

O prédio mostrado no filme existe realmente, parece um castelo mal-assombrado, e fica em Wyoming. É uma velha penitenciária inaugurada no começo do século, ativa até meados de 1970, quando foi transformada em atração turística.

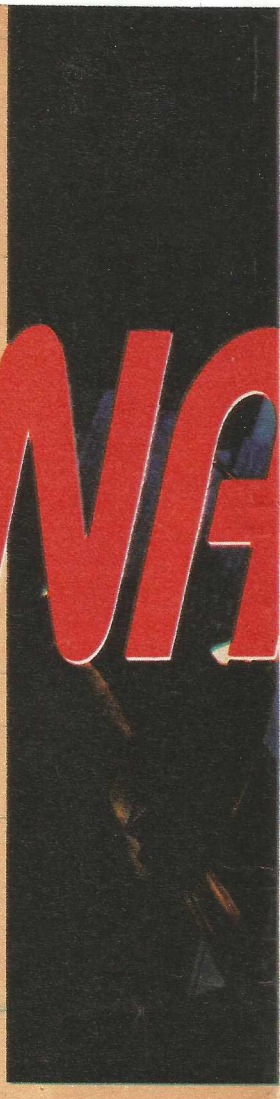
Alguns detalhes não esclarecidos pelo roteiro e que sugerem o tipo de deixa comum para possíveis continuações (por exemplo, a semelhança entre Burke e o executado Forsythe) são pontas soltas que podem ser amarradas depois. Se é que há a intenção de uma *Prisão 2*, com Renny Harlin na direção, cujo salário deverá equivaler a seu peso em ouro, com seu nome esquentando gradativamente em Hollywood. Depois de dirigir *Duro de Matar 2*, dificilmente ele aceitaria menos de 3 milhões de dólares que recebeu por seu último filme, *Gale Force*, um thriller erótico a ser lançado em 1991. A direção de *A Prisão* levou este cineasta finlandês diretamente à vertente do horror com *A Hora do Pesadelo 4*, que nos EUA rendeu mais de 50 milhões de dólares, nada mal para um gênero tão depreciado nos meios hollywoodianos.

Mas o homem por detrás deste filme é o produtor executivo Charles Band. Ele é o produtor de pequenas obras-primas, como *Re-Animator*, *Troll*, *Do Além* e *Visão do Terror*. Com sua ex-produtora Empire, atual Full Moon, Band é um estilista do cinema de horror. Considerado por parte da crítica como o novo Roger Corman, por seu empirismo cinematográfico e produções baratas, ele definitivamente injetou sangue novo no horror.

Marinela Setti

O PREDADOR 2

ALIENÍGENA FRACOTE



O corajoso detetive Mike Harrigan (Danny Glover) carrega o filme nas costas, rouba a arma-disco do monstrengo e aguarda o momento exato do combate

Fotos Fox Filmes

Esta Los Angeles de 1997, com intermináveis tiroteios e um visual fantástico, está muito aquém da primeira aventura na floresta com Arnold Schwarzenegger

Por que esta continuação leva uma surra tão grande do filme original? Será a ausência de Arnold Schwarzenegger — afastado do elenco, diz a turma da fofoca, por causa de uma briga boba com a presidência da Fox em torno do uso de um jatinho executivo da empresa? Ou então é o roteiro, escrito pelos mesmos irmãos Thomas, que não traz nada de tão novo assim? Falta ao astro Danny Glover algum ingrediente que faça o público torcer verdadeiramente por seu personagem. A direção do australi-jamaicano Stephen Hopkins abusa do esmero visual e se esquece de contar uma história.

O resultado é a combinação de todos os elementos mencionados: *O Predador 2* frustra as expectativas de quem aguardava uma continuação no mínimo inventiva de uma das histórias mais originais do cinema atual — a do ser alienígena que caça seres humanos, sempre protegido por um manto de invisibilidade. A não ser por dois detalhes da narrativa — o predador trocou a floresta tropical pela selva de pedra da Los

Ao lado, o absoluto senhor de Los Angeles. Jerry (Bill Paxton) e Leona (Maria Conchita), acima, gastam cartuchos em vão. Abaixo, o monstro das trancinhas rastafari

Angeles de 1997, e não está sozinho —, *O Predador 2* não passa de mero pretexto para ordenhar mais uma vez um produto que já rendeu bem.

Os personagens principais — os também policiais Danny (Rubén Blades), Leona (Maria Conchita Alonso) e Jerry (Bill Paxton) — são todos *cartuns* unidimensionais que não inspiram a menor empatia, e quase todos desaparecem da história lá pela metade do filme. O pretenso subenredo — a briga pelo poder entre o policial Harrigan (Glover) e o agente do FBI, Keyes (Gary Busey), ambos na trilha do ardiloso predador — desmonta-se tão desastradamente quanto sua armação. Resta ao público ficar assistindo aos inúmeros confrontos de Harrigan e o bicharoco.

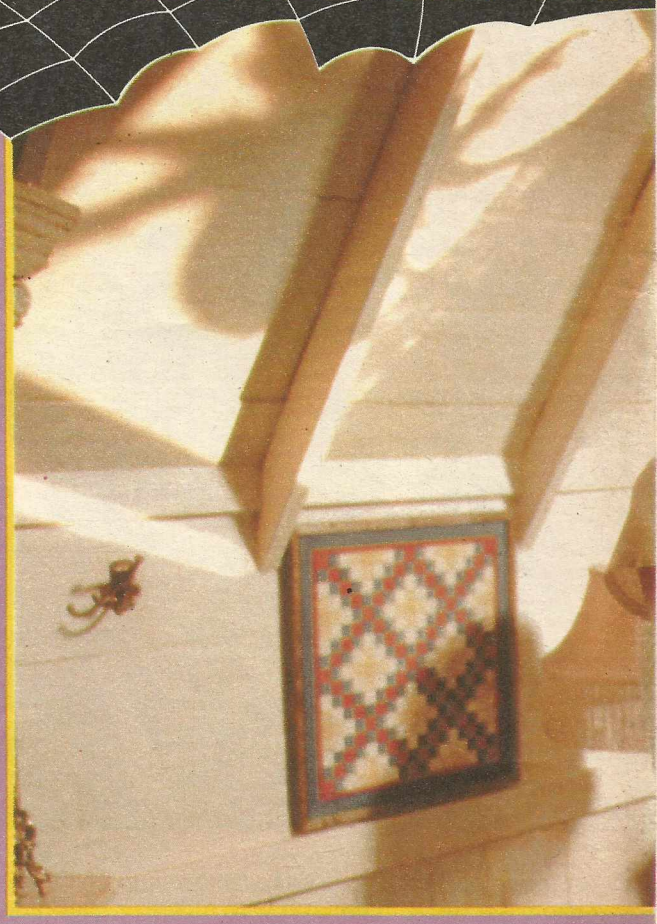
A baixaria e a decadência do futuro, conforme a visão do diretor Hopkins, é tão caricata (e provocadora de risos) quanto a patuscada do recente *Robocop 2*. É clichê ridículo em cima de clichê ridículo.

Há um punhado de achados: um tiroteio num comboio do metrô em movimento; um tiquinho de bom humor numa cena em que uma velha tenta combater o predador armada de uma vassoura; e o uso de Morton Downey Jr., ex-apresentador de um programa de escândalos na TV americana, como repórter sensacionalista. Mas o diretor Hopkins se empolgou demais com o visual do filme, produzido com a soma bacana de 18 milhões de dólares. Afinal, o ex-comandante de *A Hora do Pesadelo 5* é um antigo diretor de arte que se esqueceu do filme em si.

José Emílio Rondeau

ARACNOFOBIA

ARANI



Os vilões têm oito pernas, pêlos por todo o corpo, são silenciosos e repugnantes. Eles foram escalados pelo estreante Frank Marshall, sócio de Spielberg na produtora Amblin, para estrelar esta empolgante história de horror tipo "B". Um trem-fantasma de pavores

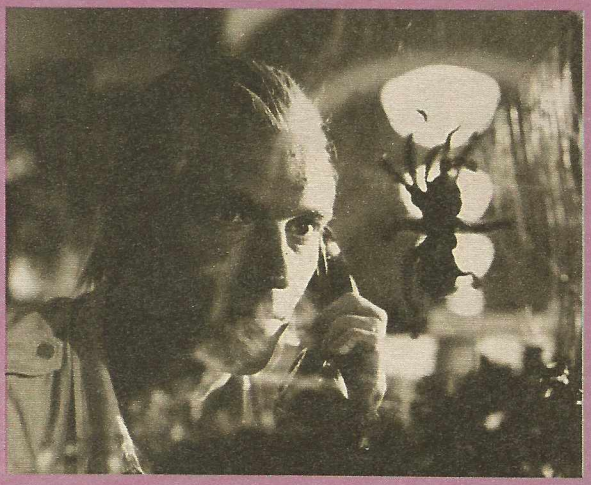
"O problema básico com qualquer filme de suspense que envolva insetos é: como fazer com que coisas tão pequenas tenham um efeito realmente assustador?", pondera Frank Marshall, o sócio, amigo e produtor de Steven Spielberg que, num rasgo de coragem, decidiu estrear na direção — mais exatamente um thriller com insetos, *Aracnofobia*. "A fórmula tradicional das produções de terror dos anos 50 era colocar os insetos em bandos, ou fazê-los gigantescos. Exatamente por esse motivo eu não queria nem uma coisa nem outra. Estamos nos anos 90, as pessoas não aceitam mais esses esquemas, há que se ter um certo realismo para que o espectador suspenda sua incredulidade por um tempo e realmente se deixe assustar por pequenas criaturas — no caso, nossas aranhas", pontua o diretor.

Marshall, assessorado por uma competentíssima equipe de técnicos especializados — liderada pela experiente trinca Jules Sylvester, Mark Harden e Jim Kundig, devidamente orientados pelo entomologista Steven Kutcher —, conseguiu o efeito desejado em *Aracnofobia:* a dose certa de "realismo" para fazer o espectador passar a ter medo, pânico de aranhas, por menores que sejam (e grande parte do "elenco" do filme consiste de diminutas aranhas da Nova Zelândia, chamadas Delenas).

A história de *Aracnofobia* — um script que os estúdios Disney haviam comprado, e pretendiam transformar em comédia, antes que Marshall se interessasse por ele a ponto de se oferecer para dirigi-lo — é clássica como a dos filmes "B": um jovem médico (Jeff Daniels) que, além de sábio e bondoso, sofre de aracnofobia (medo e terror de aranhas) muda-se com sua família da cidade grande, São Francisco, para uma cidadezinha do interior da Califórnia (a locação escolhida foi a pitoresca cidade costeira de Cambria, quatro horas ao norte de Los Angeles). O que ele não sabe é que a cidadezinha está infestada pelos descendentes de uma gigantesca aranha sul-americana, acidentalmente transportada para a Califórnia. Ultravenenosas e vampirescas, as aranhas vão fazendo estragos na população local, que, a princípio, suspeita até do bom doutor — afinal, ele é um forasteiro, vindo da cidade grande. Entre sustos variados e alguns risos — Marshall deixou alguns elementos de comédia em seu filme, quase todos a cargo do dedetizador fanfarrão vivido por John Goodman —, o doutor Jennings vai sendo conduzido, é claro, para o confronto final com seu medo mais profundo: os aracnídeos. A se-

HAS DE MONTÃO

Fotos: Warner



O Dr. Jennings (Jeff Daniels), à esquerda, se borra de medo diante da sombra de uma aranha. À direita, o entomologista Atherton (Julian Sands) lança seu olhar 43 para a peludinha. O pequeno comitê de heróis, abaixo, planeja uma ofensiva

qüência deste encontro — uma batalha campal no porão da casa de Jennings, transformada em adega pelo doutor e em ninho pelas aranhas — é uma verdadeira montanha-russa de sustos, com mais de uma referência a um outro confronto clássico dos filmes de terror: o de Sigourney Weaver, no papel de Ripley, com o ser alienígena em *Alien, o Oitavo Passageiro*, de Ridley Scott.

Para conseguir a dose certa de realismo, Marshall e sua equipe usaram uma combinação de recursos: aranhas mecânicas para as seqüências mais complicadas e closes, especialmente os que envolviam a tal gigantesca (e fictícia) aranha vampira amazônica. E aranhas verdadeiras, de diversas espécies, para o restante do filme. "Foi como testar um elenco humano, num certo sentido", diz Marshall. "Precisávamos escolher a aranha certa para a cena certa, dependendo de seus atributos naturais: se elas podiam saltar, erguer as patas dianteiras, correr." "Não se pode treinar estes bichos", diz o técnico Sylvester. "Então você tem de enfatizar suas qualidades naturais, e provocá-las com o estímulo certo." No auge desta milionária produção de trinta milhões de dólares, havia quase 300 aranhas no set, entre as pequenas, ágeis e frágeis Delenas, e duas gigantescas tarântulas (uma delas, a maior, importada do Brasil e batizada King Bob por Marshall, em homenagem a seu amigo, o diretor Bob Zemeckis). E, é claro, todos os atores — inclusive as crianças — tiveram de se acostumar com a presença física de seus insólitos coadjuvantes.

"Foi o teste mais difícil da minha carreira", conta Jeff Daniels, que, como parte da preparação para o papel, teve que deixar King Bob passear por seus braços e pernas. "Os treinadores estavam lá, e nos garantiam que os bichos eram inofensivos. Mas você pensa nisso enquanto tem aquelas pernas peludas passeando pelo seu braço?"

Ana Maria Bahiana

HQ O Reino Un dos Quadrinh

A Inglaterra é o cérebro louco dos quadrinhos. A anarquia dos domínios da Rainha não poupa ninguém: Hitler, Jimi Hendrix, Margareth Thatcher e Tio Sam. Para dor-de-cotovelo dos ianques, esse talento não 'tava no gibi. Na terra de Shakespeare, Clive Barker é rei. Piração!

O personagem Sandman bebeu do visual gótico de Robert Smith, líder da banda The Cure

Casarões vitorianos, igrejas góticas e ruelas medievais: a Grã-Bretanha é pródiga em locações de pesadelos. A proliferação de guias turísticos versados em sustos noturnos, como passeios pelas ruelas de Whitechapel, em Londres, outrora freqüentadas por Jack, o Estripador, e becos e tavernas da Edinburgo medieval, que serviram de cenário para a criação de *Dr. Jeckill e Mr. Hyde*, faz parte do mesmo fenômeno que transformou Nessie, o monstrinho (de pelúcia) de Loch Ness, num sucesso entre crianças e namorados.

Os poetas românticos e romancistas góticos do século XVIII elogiavam o terror do fundo de suas almas. Os editores inescrupulosos plagiavam suas frases e criações em versões baratas e simplificadas para a massa inculta. O horror esteve na base da criação da literatura de massa, nos *Shilling Shockers* e *Penny Bloods* (publicações baratas de gênero fantástico) do século passado, e continuava a ser uma fonte de diversão talvez apenas igualada pela ficção científica com doses de violência desenfreada. O sangue é forte, e as sucessivas gerações de vampiros não se importam de onde ele respingue.

Não é à toa que o rock inglês tenha passado por uma fase gótica; que o best-seller do momento na Inglaterra seja Clive Barker, um escritor de horror; e que o filme com maior espaço nas publicações *hip* (*The Face* e *Time Out*), *Hardware*, seja uma ficção científica de gelar a espinha. O curioso é perceber a encruzilhada onde tudo isso se encontra: as páginas de quadrinhos.

Sandman, personagem de HQ também chamado de Sonho, apropria-se do visual de Robert Smith, líder da banda The Cure, e sua irmã mais velha, Morte, porta-se como uma egressa da legião perdida dos fãs do Bauhaus — não o movimento arquitetônico germânico, mas a banda gótica britânica.

Clive Barker é best-seller também em quadrinhos. Seus *Livros de Sangue* viraram *Tapping the Vein*, uma antologia bissexta da editora americana Eclipse, pintada por feras dos dois lados do Atlântico. A Epic, divisão "adulta" da Marvel, promete adaptar em HQ um de seus últimos sucessos literários, *Weaveworld*, após a bem-sucedida incursão em seu mundo cinematográfico, nas revistas *Hellraiser* e *Nightbreed*. Barker, que já

ido os

publicou ilustrações em duas antologias americanas de horror, desenvolve agora seu primeiro trabalho direcionado exclusivamente para quadrinhos, *Primal*, na nova e infernal editora britânica Apocalypse.

Finalmente, o diretor-roteirista Richard Stanley, de *Hardware*, terá de pagar à editora Fleetway uma quantia ainda não determinada por plágio de cenas da HQ *Shok*, publicada na edição anual de 1981, de *Judge Dredd*.

Literatura, cinema e música... Os autores britânicos não gastaram sua adolescência cultivando acnes e coleção de gibis de super-heróis. Eles trouxeram uma sensibilidade ao gênero que os autores americanos, mergulhados em meio século de poeira em quadrinhos, jamais puderam experimentar. Eis por que os melhores gibis americanos de hoje são feitos por britânicos. A DC chegou ao cúmulo de entregar seu morceguinho dos ovos de ouro para Alan Crant e Peter Milligan, dois notórios culpados pelo sucesso de *Judge Dredd*.

A verdade é que os quadrinhos da Grã-Bretanha já são bons há muito tempo. Em 1976, a revista *Action* delirava contra todo o tipo de autoridade no clima conturbado da explosão punk. Acabou perdendo a queda de braço com o conservadorismo e foi cancelada, apesar da boa vendagem — o cartel dos distribuidores ameaçou boicotar todas as publicações da editora IPC. No ano seguinte, a mesma editora lançou *2000AD*, revista que, com mais de 700 edições, continua a favorita dos leitores *hooligans* (violentos torcedores europeus de futebol). *2000AD* repetia a dose anárquica de *Action*, apenas deslocada para um futuro incerto, o que lhe dava uma margem segura para abordar temas polêmicos como a repressão policial, o fascismo no poder e a falta de perspectivas para a juventude desempregada. Cenas apocalípticas para a garotada "no future".

O "herói" da nova revista era Judge Dredd, o tira mais excessivo, violento e autoritário da HQ. Nunca um modelo a ser seguido. Até hoje, um personagem idolatrado. Mas havia também espaço para séries como *Halo Jones*, de Alan Moore, uma *drop out* acossada no país dos shoppings. *Slaine*, de Pat Mills, um Conan *freak* de Phd, e *Luther Arkright* de Bryan Talbot, o es-

O coquetel preferido de Clive Barker, acima, em *Hellraiser*: sexo, perversão e sangue. Em *Tapping the Vein*, ao lado, Barker entra de sola no mundo gay. Ainda em *Hellraiser*, abaixo, o prazer da música é comparável ao deleite do dilaceramento

À esquerda, um instante da deliciosa *skinhead* hippie Tank Girl em *Deadline*. Um vilão rouba um beijo da amiga de Marshal Law, à direita, em *Strip*

O velho e bom Jimi Hendrix toca de novo sua guitarra, em *Revolver*, para o delírio de personagens e leitores

pião de uma Grã-Bretanha alternativa, erguida sobre os ideais positivistas (leia-se fascistas) de Cromwell.

Alan Moore foi o engenheiro responsável pela reciclagem do horror "B" em quadrinhos existencialistas. Sua mensagem (hippie) de paz, amor e harmonia encontrou o veículo ideal em *Monstro do Pântano*. A criatura sepultou o censor Comics Code e introduziu a concepção de "quadrinhos adultos" na América. Moore, que já havia inaugurado o revisionismo pseudo-realista dos super-heróis e atirado bombas anarquistas contra o Parlamento de uma Londres orwelliana, nas série *Marvelman* (*Miracleman* nos EUA) e *V de Vingança*, publicadas na revista inglesa *Warrior*, levou ao solo sagrado da tradicional DC assuntos como menstruação, racismo e meio ambiente, transformando-os no vocabulário cotidiano dos *comics* comerciais.

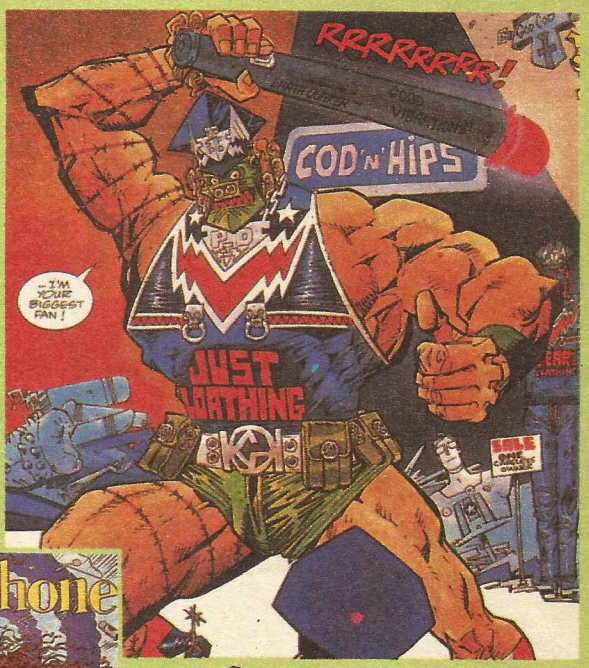
Hoje, Moore não quer nem saber da DC, mas seus "herdeiros" continuam a usar o horror como veículo para esticar os limites do comercial. Neil Gaiman e Jamie Delano quase incendeiam o papel em que são impressos. Gaiman, explorando sonhos e desejos inconscientes em *Sandman*, incluindo personagens como Shakespeare, Morte, Musas e super-heroínas suicidas, escreve com um lirismo quase exclusivo da grande literatura — Gaiman se iniciou nos *comics* após uma bem-sucedida carreira como novelista. Delano segue pela reta oposta, tendo fixado as raízes da cínica saga sobrenatural *Hellblazer* na realidade conservadora do terceiro mandato de Margaret Thatcher.

É fácil distinguir um autor britânico de um americano. Os ianques são gordos, barrigudos, carecas e riem o tempo todo, os *brits* são jovens em todos os sentidos. O ídolo dos *fanboys* e *girls* do Reino é Grant Morrison, vencedor de vários troféus Eagle e prêmios da crítica em 1990. Morrison, ex-vocalista e guitarrista da banda The Fauves, autor do controvertido *Asilo Arkham*, falou mal de sua obra, ficou surpreso ao ganhar o Eagle por *Doom Patrol* (melhor grupo, à frente do best-seller *X-Men*) e entrou no seleto rol dos autores *cool* com sinais e palavras ininteligíveis ao receber o Eagle de melhor escritor, durante o UKCAC 90 (Convenção de Quadrinhos do Reino Unido), realizado em Londres no final de setembro. Um ato de rigor de um autor obcecado pela idéia da loucura.

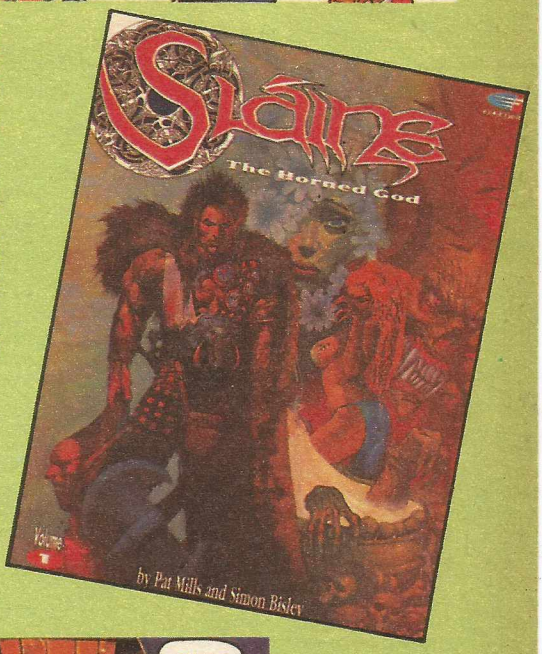
Tendência: loucura. *Doom Patrol* e *Shade the Changing Man*, de Peter Milligan, são os gibis para as próximas gerações. A loucura como atração comercial, vide a megavendagem de *Asilo Arkham* nos EUA — 2 milhões de exemplares. Morrison já havia ensaiado seus lapsos mentais em *The New Adventures of Hitler*, mais uma série polêmica — a imprensa sensacionalista, que nunca leu quadrinhos, a acusava de glamourizar Hitler —, publicada em *Crisis*, revista da editora de *Judge Dredd*. *Doom Patrol* é o dadaísmo nos quadrinhos aplicado através de criações como *A Pintura que Engoliu Paris*, a *Irmandade Dada* e *O Culto do Livro Não Escrito*.

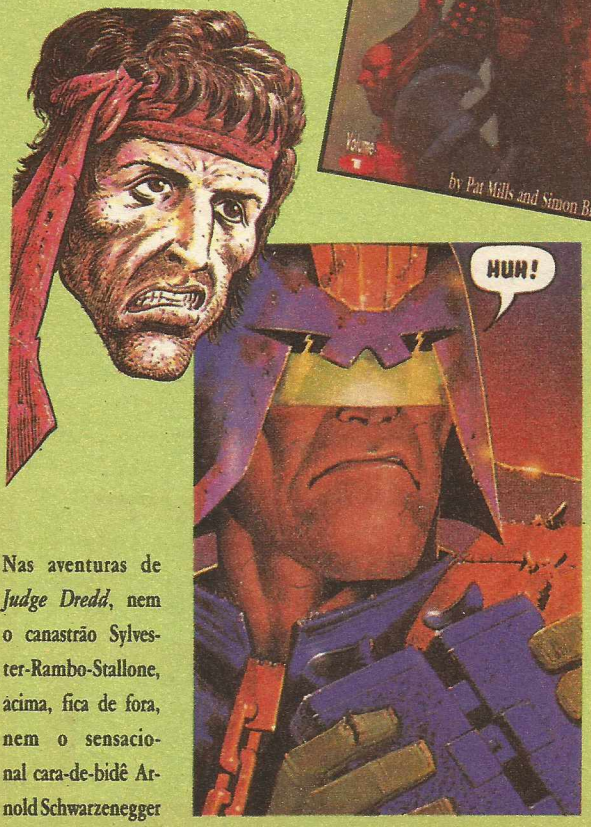
Das editoras britânicas, Fleetway desponta como superpotência, publicando *2000AD*, *Crisis*, *Revolver*, *Judge Dredd* e uma série de especiais. Morrison — novamente — é o destaque de *Revolver*, com seu *revamp* (recriação) de Dan Dare, o herói espacial criado em 1950 para a revista *Eagle* — e até recentemente o principal personagem da HQ britânica. Mas o grande barato é *Deadline*, publicação independente de *mixed media* (salada de cultura), e lar de Tank Girl, uma *skinhead* hippie — se é que isso é possível — armada com um tanque de guerra em plena Austrália futurista, destruindo festas e cervejas quentes, enquanto tenta se divertir com seu namorado canguru.

Tank Girl, de Jamie Hewlett e Alan Martin, está na camiseta de todo o *trendie* (seguidor de tendência) que se preze, ocupando um espaço que até há poucos anos era exclusividade das bandas de rock. Diz a propaganda de *Deadline:* os únicos quadrinhos pelos quais vale a pena perder uma festa — na verdade, são os únicos que valem a pena levar para uma festa.



Gatinhas manhosas, à esquerda, povoam as histórias tipo barra-pesada do policial Judge Dredd. À direita, o troglodita Marshall Law pronto para exterminar um herói. Abaixo, o dadaísmo solta a franga, em *Doom Patrol*





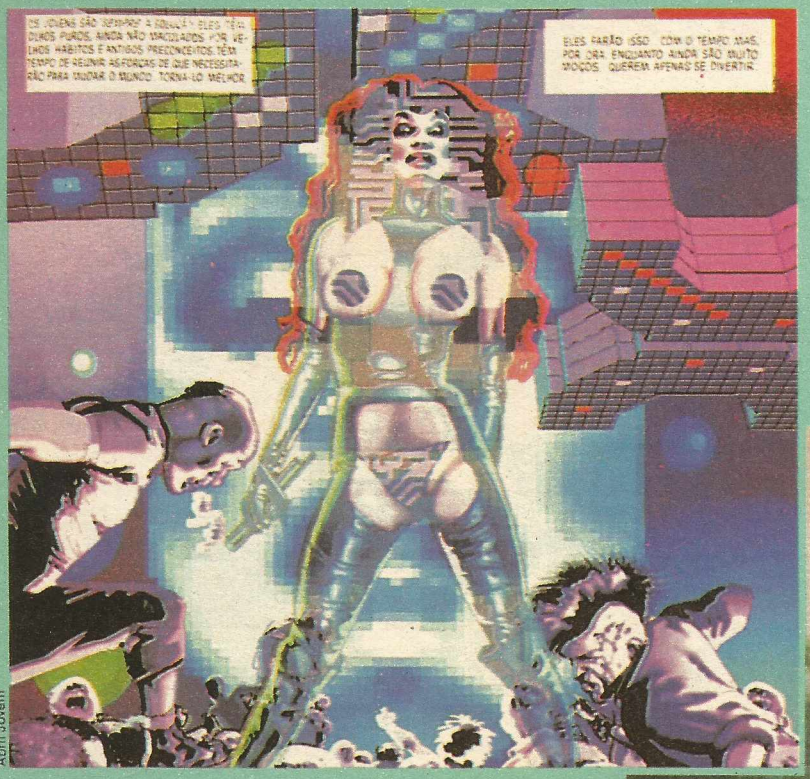
Nas aventuras de *Judge Dredd*, nem o canastrão Sylvester-Rambo-Stallone, acima, fica de fora, nem o sensacional cara-de-bidê Arnold Schwarzenegger

Novos nomes que a garotada já transformou em mantras: Brendan McCarthy, Simon Bisley e Eddie Campbell. McCarthy transformou *Rogan Gosh*, série escrita por Milligan e publicada em *Revolver*, sobre deuses hindus, numa *trip* psicodélica. Bisley ganhou todos os prêmios possíveis em 1990 como melhor artista, pelas *graphic novels* de *Slaine*, e, claro, um contrato com a DC — está desenhando a série *Lobo*. Campbell é o desenhista de *From Hell*, uma versão de *Jack, O Estripador*, assinada por Alan Moore. Suas séries *Alec* e *Deadface* são obrigatórias na lista de independentes indispensáveis.

O presente. Jimi Hendrix já é um personagem de gibis (em *Revolver*). *Marshall Law*, o exterminador de heróis do futuro, de Pat Mills e Kevin O'Neill, já se mudou da Epic para a independente Apocalypse. Os tablóides londrinos já vociferaram contra *St. Swithin's Day*, de Morrison, na seguinte manchete: "Gibi 'Mate Maggie' indigna partido conservador". Os imitadores de Dave McKean, artista de *Asilo Arkham* e *Orquídea Negra*, já encheram seu saco, e seu novo estilo poderá ser acompanhado em *Cages*, minissérie em preto-e-branco que o autor irá bancar do próprio bolso — mais um que caiu na tentação da autoprodução. Peter Milligan escreve *Extremist*, sobre a vida de uma mulher homossexual, para a DC. E Judge Dredd vai ter a chance de dar um pau em Batman num especial programado para 1991.

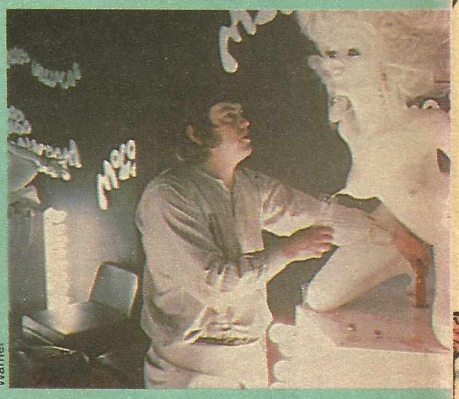
O futuro? Uma flecha de borracha disparada pela bazuca de Tank Girl na cabeça de Tio Sam.

Marcel Plasse



Abril Jovem

O futuro punk e erótico de *Digital Justice*, à esquerda, é uma versão computadorizada de *Batman. Laranja Mecânica*, à direita, lançou moda com rebeldes de chapéu coco e colhoneiras



Warner

Abril Jovem

Um centro urbano futurista, destruído como que por um bombardeio aéreo em *Watchmen*, à esquerda, ou uma rua úmida, soturna e promíscua visualmente em *Blade Runner*, traduzem com perfeição o cenário de qualquer história *Cyberpunk*

Warner

CYBERP

A Ficção Científica já não é mais aquela — romântica, visionária, branquinha. Agora, o cinzento caos das esquinas é hiperampliado e a alta tecnologia penetra os poros do cidadão comum. Cinema e quadrinhos embarcam na tendência literária Cyberpunk, onde a ciência não põe fim aos problemas da humanidade, e refletem as novas imagens da cultura pop, da moda e do mundo das drogas. Este futuro próximo e familiar se expressa com perfeição no romance *Pirata de Dados*

PUNK

Nos anos 80, alguma coisa de novo aconteceu na ficção científica. Certamente cansados da ficção *clean*, asséptica, despolitizada e incapaz de dar conta da complexidade da vida humana em seus diversos aspectos, um grupo de jovens escritores — William Gibson, Bruce Sterling, John Shirley, Lewis Shiner, Rudy Rucker — introduziu, principalmente, uma série de novidades num gênero que parecia, paradoxalmente, preso ao passado.

De forma geral, a ficção científica era esperançosa de que o avanço da tecnologia fosse a chave dos problemas da humanidade. Uma vez descoberto o caminho racional, e se os cálculos estivessem certos, a equação estava resolvida. Não que antes dos *cyberpunks* não houvesse vozes menos otimistas. Ray Bradbury, J.G. Ballard e Philip K. Dick são escritores menos ingênuos do que esses "profetas da ciência".

Mais do que resolver problemas presentes através da ciência, como na ficção científica clássica, ou enveredar pela trilha da fantasia e do misticismo, outra das tendências recentes da FC, os *cyberpunks* refletem sobre o presente, exacerbam as tendências que podem ser detectadas hoje. Por isso eles parecem incrivelmente à frente de seu tempo.

Talvez por que filhos de um mundo menos simplificável do que o dos escritores de ficção científica da época da guerra fria, os *cyberpunks* não acreditam no progresso científico como solução. Nem mesmo como "solução final". A tecnologia está aí e ela não é nem boa nem má. O exercício *cyberpunk* por excelência consiste em imaginar como o homem, esse elemento que muito pouco tem de científico e racional, e muito de cruel, violento, egoísta e irracional, vai se relacionar com uma tecnologia cada vez mais sofisticada e ao mesmo tempo mais integrada à vida cotidiana. Uma das características básicas do modo de escrever do *cyberpunk* é não provocar nenhum "choque do futuro" no leitor: sabemos que estamos no futuro por pequenos detalhes, objetos de cena que os personagens vão usando.

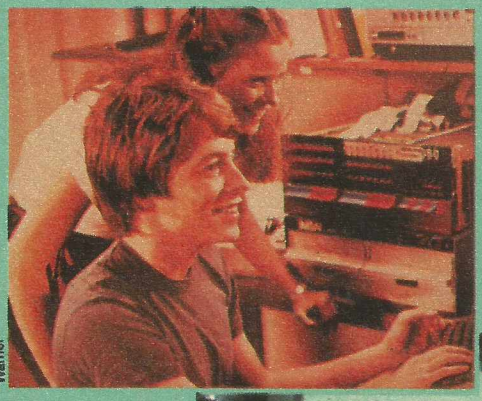
No plano político-institucional, o maniqueísmo Ocidente-Oriente, comunismo-capitalismo, EUA-URSS, já está ultrapassado. Eles não chegaram a prever a queda do Muro de Berlim, mas, no futuro *cyberpunk*, o antagonismo entre norte-americanos e soviéticos está estabilizado. Os países em desenvolvimento do Terceiro Mundo, incluindo o Brasil, jogam um papel fundamental. Gigantescas corporações multinacionais têm tanto ou mais poder do que os governos. As nações, mais ou menos pacificadas, dispu-

tam menos a primazia na corrida nuclear (e a corrida espacial é muitas vezes citada como mera curiosidade do passado) do que o controle das informações.

As principais linhas do avanço científico são as ligadas ao desenvolvimento da inteligência artificial e à tecnologia miúda, miniaturizada. O problema energético encontra alternativas mais racionais e menos poluidoras, e a engenharia genética será útil para o descobrimento de proteínas sintéticas e drogas poderosas. Mas o que interessa mesmo aos *cyberpunks* é o ciberespaço, a realidade do computador e as formas de transmissão dessa realidade. No futuro, a telecomunicação totalmente controlada pela crescente informatização será o objeto de disputa e conquista de poder. Já se dizia que saber é poder...

Além de menos ingênuos e embasbacados com a técnica, os *cyberpunks* aguçaram suas antenas para terrenos muito pouco explorados pela ficção científica: a cultura pop, as drogas, a moda. Em vez do laboratório de pesquisas, são a rua, os comportamentos juvenis que servem de referências para a construção deste universo. Por isso, a sensação diante de uma obra *cyberpunk* é a de um futuro próximo, familiar e, portanto, muito mais aterrador.

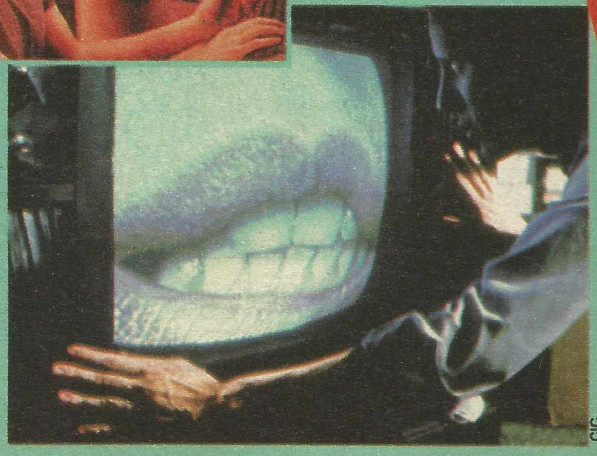
A idéia de entropia permeia toda a concepção. Embora eles não sejam simplesmente catastróficos (o fim do mundo através de um grande acidente é uma es-



Warner

Em *O Vingador do Futuro*, acima, onde pessoas de várias raças vivem como numa tribo tecnológica, o futuro não assusta tanto quanto o presente

Broderick, acima, em *Jogos de Guerra*, é um *hacker* capaz de sobreviver no futuro *cyberpunk*. À direita, a fusão de carne e vídeo em *Videodrome*



CIC

Columbia Tri-Star

pécie de esperança às avessas), o mundo *cyberpunk* tende à desorganização, à putrefação, ao descontrole. Não é impossível viver, só muito complicado. Fazendo uma paráfrase, o inferno é o mundo em que vivemos, que pouco vai mudar no futuro.

O nome, inventado por Gardner Dozois da *Isaac Asimov Magazine*, vem da junção de *cyber* (pela ênfase na alta tecnologia de informações) e *punk* (pelo clima moral obscuro e um certo *no future* confirmado). Como todos os nomes e tentativas de classificação de obras diversas sob um mesmo título, não dá conta da riqueza temática e das diferenças de estilo dos diversos escritores. Mas é um exemplo raro de adequação do nome ao boi.

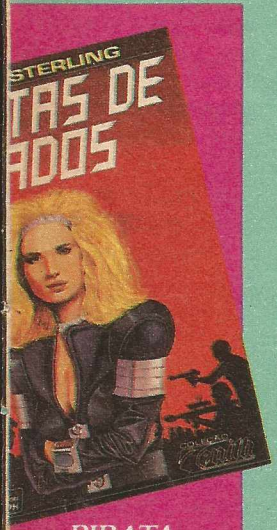
Para visualizar melhor o *cyberpunk*, é só lembrar de *Blade Runner*, muitas vezes citado como um exemplo de cinema *cyberpunk*. Na verdade, Philip K. Dick, autor de *Do the Androids Dream About Electric Sheeps* (na versão em português, *O Caçador de Andróides*, aproveitando o sucesso do filme de Ridley Scott) é um precursor do *cyberpunk*, e é citado por Bruce Sterling como um dos mestres. Mas, mesmo assim, a cenografia do filme poderia ser o cenário de qualquer história *cyberpunk*.

Os quadrinhos e o cinema dos anos 80 foram muito influenciados pelo estilo. Nos quadrinhos, *Watchmen*, de Alan Moore, e mesmo *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller, têm uma ambientação neste gênero. *Digital Justice*, de Pepe Moreno, versão de *Batman* totalmente desenhada por computador, vai mais fundo: o Coringa não está derrotado, mas se perpetua como um vírus de computador... A manipulação das possibilidades abertas pelo avanço da tecnologia da informática é um dos motes prediletos.

Embora até hoje não haja nenhuma adaptação dos romances propriamente ditos do *cyberpunk*, ou nenhum roteiro original que tenha criado uma história com a complexidade e a riqueza de detalhes próprias do estilo, não há dúvidas de que alguns conceitos contaminaram a produção de ficção científica nos últimos anos. O já citado *Blade Runner* e o recente *O Vingador do Futuro* (que também é baseado em um texto de Philip K. Dick) são os filmes que melhor ilustram esse tipo de futuro. A paranóia via satélite de *Videodrome* e a transformação do policial em *Robocop* e adiantam ao que Gibson, Sterling & Cia vão desenvolver em seus romances e contos.

O jovem *hacker* (o sujeito que insufla vírus no computador), de *Jogos de Guerra*, interpretado por Matthew Broderick, certamente teria as habilidades necessárias para sobreviver no futuro *cyberpunk*. O cult *Liquid Sky* maneja um aspecto da ficção científica que era tabu até o *cyberpunk* — as drogas sintéticas, criadas e produzidas por alta tecnologia. Em *De Volta para o Futuro II*, aquele futuro paralelo é uma forma caricata de leitura do gênero.

Mas o cinema ainda está nos devendo um *cybermovie* digno do nome. É na literatura que o estilo melhor e mais completamente se expressou. Aqui no Brasil, ainda não há nenhuma tradução do romance que inaugura a era *cyberpunk* na ficção científica: *Neuromancer*, de William Gibson. A editora Aleph, que no ano passado estreou a coleção Zenith, totalmente dedicada à ficção científica, com o fraco *O Jogo do Exterminador*, de Orson Scott Card, se redimiu ao lançar *Piratas de Dados*, de Bruce Sterling, e promete continuar na trilha com *Neuromancer* para 1991.



PIRATA DE DADOS

Bruce Sterling — Trad. Norberto de Paula Lima — Ed. Aleph, 384 págs.

O romance de William Gibson, além de um sucesso de vendas, alcançou um efeito que é o sonho (mas pode ser também o pesadelo) de qualquer escritor de ficção científica: abriu caminho para a pesquisa. O ciberespaço, ou seja, a dimensão criada pelo computador, onde a realidade virtual pode ser alcançada através de *softwares* especiais (na ficção), já não é inacessível no mundo real. A partir das descrições de Gibson, o departamento de pesquisas da Nasa criou *eyephones* — óculos com monitores de vídeo onde pode ser visualizado o espaço gerado pelo computador —, e *datagloves* — luvas de comando que podem "manusear" elementos deste espaço. Por enquanto, esses artefatos que modificam o ciberespaço (termo já adotado pelos cientistas) ainda estão sendo utilizados em videogames. Mas é só o começo...

Piratas de Dados, romance de 1988, é uma boa introdução ao estilo, apesar de não ser o detonador do movimento. Além disso, introduz personagens consistentes e dilemas morais, elementos normalmente desprezados pela melhor ficção científica. Uma certa amargura parecida com a de Ray Bradbury invade cada decisão de seus personagens.

Tudo começa quando Laura Webster, uma jovem mãe que gerencia uma pensão no litoral dos Estados Unidos, abriga um congresso de "piratas de dados". Laura é sócia da Rizome, uma corporação multinacional que controla vários tipos de empresas e funciona com regras e ética próprias e é bastante influente politicamente.

Em 2023, os dois grandes controladores de poder são a Rede, uma megacorporação que controla todo o tipo de informação no mundo, das telecomunicações aos computadores, e uma entidade supranacional, chamada no livro simplesmente por Viena — algo que regula as relações internacionais, incluindo o bloco socialista.

Como sempre, nem tudo é perfeito. A África vive em convulsão social, sacudida por revoluções e golpes de Estado e, embora alguns países do Terceiro Mundo façam parte da Rede e se submetam às regras de Viena, existem outros que ousam desafiar esse aparente equilíbrio. São os "paraísos informáticos", que não obedecem às restrições impostas pela Rede ao livre acesso das informações. Como *hackers*, eles se infiltram clandestinamente na Rede e pirateiam toda informação possível.

Sem que Laura saiba, a Rizome decide negociar secretamente com os representantes dos "paraísos informáticos". O assassinato do "embaixador" de Granada, Winston Stubbs, um velho rastafari, é o estopim de uma guerra entre os "paraísos informáticos", a Rede e uma terceira força, que Laura só vai descobrir quando estiver metida até a ponta dos cabelos na confusão.

A princípio, Laura é a arrogante representante do "mundo civilizado". À medida que se enfronha no caos e na desordem, cuja existência desconhecia, ela vai se transformando.

A aventura vibrante e a riqueza das descrições de Sterling tornam *Piratas de Dados* uma leitura a cada página mais fascinante.

Patrícia Austen

TECNOLOGIA & TERROR PARTE III

ROBÔS, ANDRÓIDES E CYBORGS

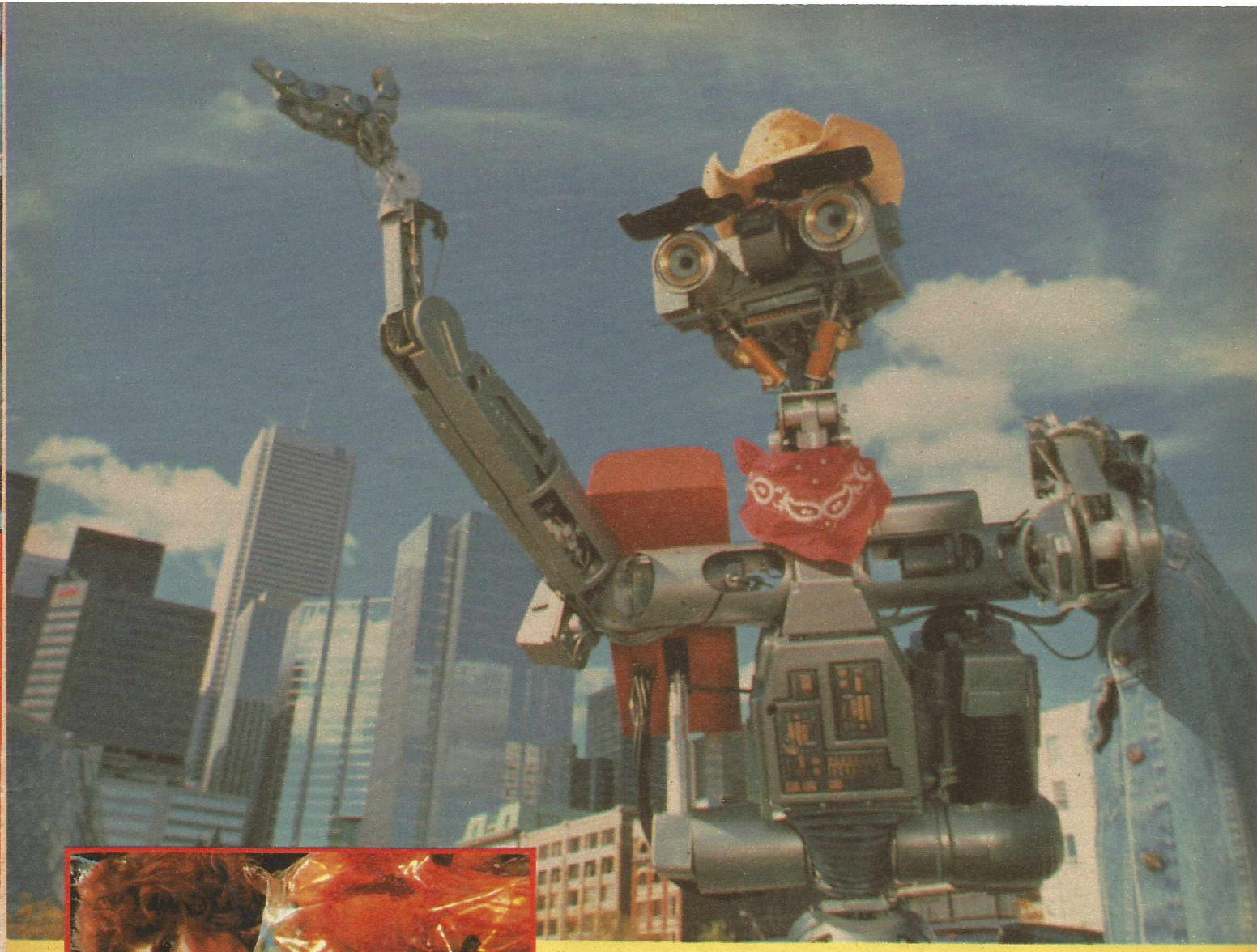
O homem criou engenhocas "quase" humanas que não são gente como a gente. São armas, utensílios, ou até "amigos" inseparáveis. Onde começa a máquina e termina o homem? Confira

Diz o *Velho Testamento* que Deus criou o homem à sua imagem e semelhança com uma porção de barro e deu-lhe vida com um sopro. Para que este primeiro homem, Adão, não se sentisse só, Deus concebeu-lhe uma companheira, feita a partir de uma costela do homem, e chamou-a Eva. Depois, desobedecendo a ordens divinas, Adão e Eva provaram do fruto proibido da árvore do saber e tomaram consciência do sexo, manchando-se de pecado e vergonha. Essa transgressão primordial teve duas conseqüências fecundas: a expulsão do paraíso, que obrigou o homem a trabalhar desde então por seu sustento, e o surgimento da humanidade, condenada a reiterar ao longo dos séculos, para sua procriação, o pecado original. Tal foi a dupla herança legada aos homens: trabalho e culpa.

À luz da tradição judaico-cristã, portanto, não é difícil perceber que, entre todas as ousadias cometidas pela espécie humana, a mais radicalmente subversiva tem sido a de imaginar a criação de um ser humano — ou semelhante ao homem — por meios artificiais. Nos dias que correm, com o aperfeiçoamento dos robôs e o desenvolvimento dos bebês de proveta, o homem parece cada vez mais próximo de prescindir das relações naturais para a reprodução da espécie. Do *Gênese* à engenharia genética, é possível que o pecado original esteja sendo substituído por uma transgressão muito mais radical das leis divinas e naturais.

A literatura e, posteriormente, o cinema, sempre foram sensíveis a esse sonho, transfigurando-o no mais das vezes em pesadelo. Basta lembrar que a própria palavra *robô* foi inventada por um escritor, o tcheco Karel Capek (1890-1938), muito antes que os cientistas pudessem criar semelhante prodígio. E ainda antes disso (precisamente em 1818), Mary Shelley escrevia o romance definitivo sobre o assunto, *Frankenstein*. Paradigma do ser "quase" humano criado em laboratório, o monstro do Dr. Frankenstein legou à literatura e ao cinema uma extensa prole de andróides, autômatos, humanóides, robôs, replicantes, cyborgs e um sem-número de formas de combinações entre homem

Columbia Tri-Star



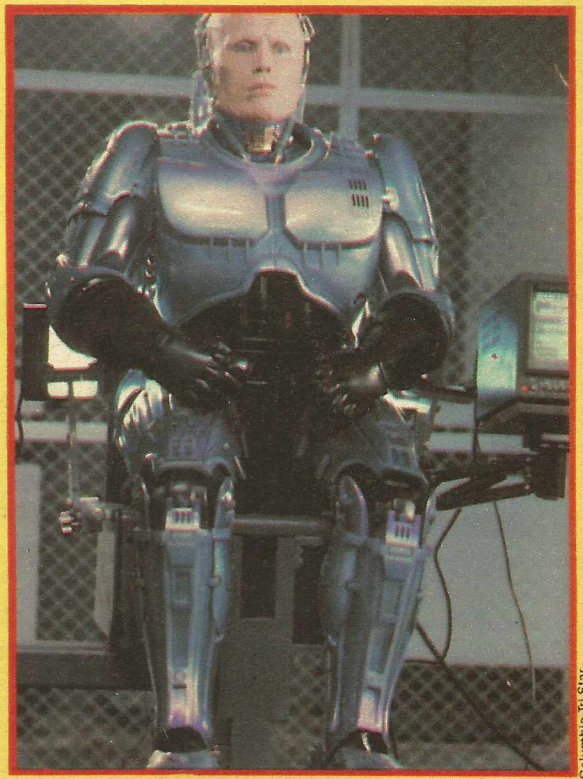
Warner Video

e máquina. Para efeito de clareza, é possível dividir essa variada "fauna" em quatro grandes grupos: os robôs, os cyborgs, os andróides e os replicantes.

HOMENS DE LATA — Os robôs são a forma mais rudimentar de humanóide. Podem ser definidos como máquinas equipadas com inteligência artificial que lembram vagamente a figura humana apenas por sua estrutura — cabeça, tronco e membros — e eventualmente por sua voz. No cinema, contudo, os robôs costumam passar por um processo de humanização mais ou menos absurdo, ou pelo menos inexplicado cientificamente.

Do caprichoso Robô de *Perdidos no Espaço*, eternamente às turras com o Dr. Smith, ao sentimental N.º 5 de *Short Circuit — O Incrível Robô* (John Badham, 1986), os homens de lata da tela demonstram sempre

O divertido robô Nº 5, acima, em *Short Circuit II*, é um ávido consumidor de literatura e televisão. Espatifada no chão, a replicante à esquerda é a primeira baixa em *Blade Runner*. Comportado na cadeira, à direita, o Robocop aguarda continente o momento do check-up



Columbia Tri-Star

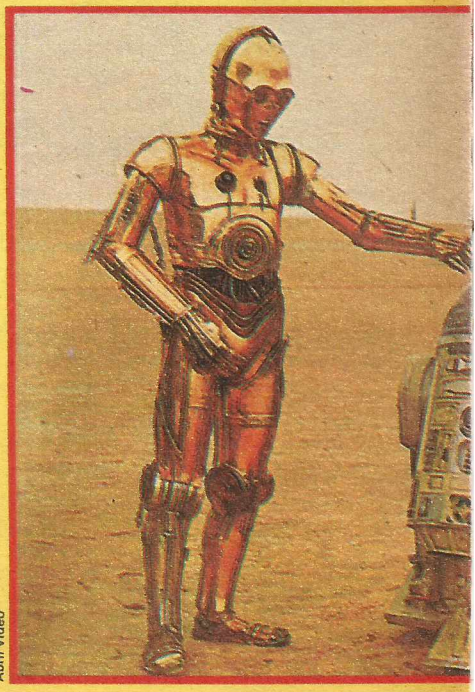
Columbia Tri-Star

sentimentos e paixões impossíveis de ser encontrados em outros produtos industriais. Em *Guerra nas Estrelas* (George Lucas, 1977), ocorre um fenômeno curioso e ilustrativo: dos dois robôs em cena — o comprido C-3PO e o baixinho R-2D2 —, só o primeiro é plenamente humanizado, com linguagem verbal, sentimentos e (mau) humor, enquanto o outro funciona como uma espécie de bichinho de estimação, numa relação insólita que lembra a existente entre o Pateta (cachorro humanizado) e o Pluto (cachorro cachorro). Ao contrário do que acontece na vida real, é impossível encontrar no cinema ou na televisão um único robô que não apresente características inequivocamente humanas. A mesma visão romântica, que trai algo de supersticioso na relação com os objetos inanimados, reaparece nos filmes e séries estrelados por formas mais evoluídas de humanóides.

NERVOS E FIOS — Os cyborgs são misturas de homem e máquina em doses variadas. No caso do herói da série televisiva *Cyborg — O Homem de Seis Milhões de Dólares*, mais gente do que máquina. No caso de *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), mais máquina do que gente. Em ambos os casos, e na maioria dos outros, a criatura híbrida foi construída depois que um indivíduo mortal qualquer sofreu um acidente. Suas partes danificadas foram substituídas por peças e mecanismos artificiais muito mais poderosos que os órgãos originais.

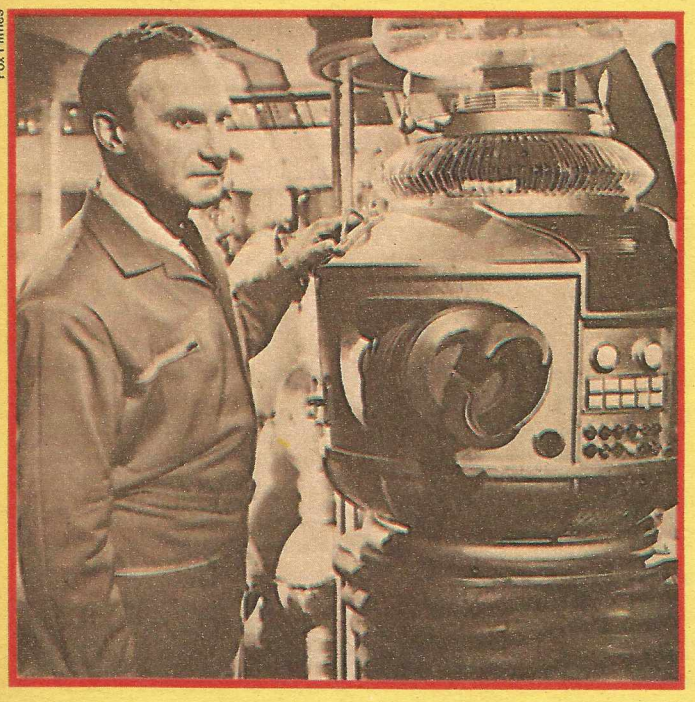
O primeiro cyborg, a rigor, foi a própria criatura do Dr. Frankenstein, construída com pedaços de cadáveres supridos com fios e eletrodos. Uma piada corrente nos anos 70 dizia que a diferença entre o monstro de Frankenstein e o Cyborg (Lee Majors) da TV era que o primeiro tinha sido operado num hospital do Inamps. Por vias tortas, a anedota faz sentido: o que o Dr. Viktor Frankenstein tentou em condições precárias — com o resultado desastroso que se conhece — foi realizado com sucesso um século e meio depois.

A filmografia de Frankenstein e similares conta



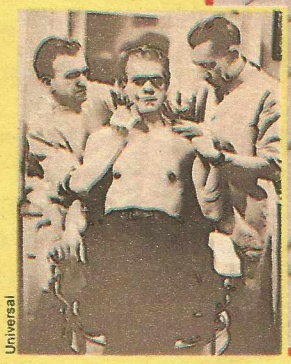
Abril Video

No bizarro laboratório do pós-moderno Dr. Frankenstein (Sting), à esquerda, em *A Prometida*, belos restos mortais aguardam o momento de compor a noiva da criatura



Fox Filmes

O clássico e definitivo Frankenstein de Boris Karloff, à direita. No destaque, Karloff numa sessão de maquiagem de 3:30 hs de duração



Universal

Universal

Acima, o penteIho Dr. Zachary Smith (Jonathan Harris) e sua inseparável lata-de-sardinha. Abaixo, uma dupla carismática: o magro C-3PO e o gordo R2-D2

com mais de cem títulos, mas o clássico absoluto da linhagem continua sendo *Frankenstein*, dirigido por James Whale em 1931, em que Boris Karloff deu ao monstro sua forma definitiva, imitada e parodiada *ad infinitum* desde então. Essa figura grotesca, enorme, de cabeça retilínea, eletrodos no pescoço e calças pula-brejo, é o alvo perfeito para sátiras como *O Jovem Frankenstein* (Mel Brooks, 1974) e a série de TV *Os Monstros*. No primeiro, o ser criado pelo Dr. Fronkonstin tem como anomalia um desejo sexual insaciável. Na série, o frankensteiniano Herman não passa de um grandalhão bobo e medroso. Já no metido a sério *A Prometida* (Franc Roddam, 1985), *remake* de *A Noiva de Frankenstein* (Whale, 1935), o cientista vivido por Sting deixa de lado o modelo karloffiano e dá ao mundo a bela Jennifer Beals.

Enfim, do mais fiel ao livro de Mary Shelley — *A Verdadeira História de Frankenstein* (Jack Smight, 1973) — ao mais escrachado — *Frankenstein de Andy Warhol* (Paul Morrissey, 1973, filmado em 3-D) —, há Frankensteins para todos os gostos.

HOMEM POR FORA, MÁQUINA POR DENTRO — Mais sofisticados que os cyborgs (sejam estes construídos no Inamps ou na Nasa) são os andróides — robôs avançadíssimos revestidos de pele, pêlos, unhas e cabelos humanos. Ao contrário do cyborg, cujas partes humanas estão sujeitas ao envelhecimento comum a todos os mortais, o andróide tem todas as suas peças substituíveis em caso de avaria ou excesso de uso. Teoricamente isento de emoções e outros impulsos não-racionais, ele é perfeito para determinadas missões que exigem absoluta frieza e concentração. Exterminar seres humanos indesejáveis, por exemplo, como faz o andróide vivido por Arnold Schwarzenegger em *O Exterminador do Futuro* (James Cameron, 1984). Numa das cenas mais espetaculares do filme, o próprio andróide conserta suas peças danificadas num tiroteio.

Outra missão que só poderia ser cumprida por um andróide é a que cabe ao pseudocientista que viaja a bordo da nave Nostromo, em *Alien, o 8.º Passageiro* (Ridley Scott, 1979): ele deve trazer à Terra, sã e salva, uma forma de vida alienígena encontrada em um asteróide, sem se importar com os riscos que isso implica para a tripulação da nave. Já a tarefa atribuída à andróide Cherry 2000 no filme homônimo (Steve de Jarnatt, 1979) — qual seja, a de fornecer romance e prazer a seu proprietário — pode ser realizada com visíveis vantagens por uma Melanie Griffith de carne e osso.

Se a criatura de Frankenstein é o "pai" de todos os cyborgs, pode-se dizer que a réplica da líder operária Maria, de *Metropolis* (Fritz Lang, 1926), é a "mãe" de todos os andróides. Construída no laboratório do diabólico Dr. Rothwang, a falsa Maria, de aparência idêntica à verdadeira, tem o encargo de conduzir os trabalhadores de Metropolis à autodestruição. A quase realização de seu intento mostra, paradoxalmente, o quanto de autômatos têm, na visão de Fritz Lang, esses operários do futuro, prontos a seguir seus líderes, não importa as barbaridades que eles proponham.

GENTE COMO A GENTE — No gênero dos humanóides, a espécie mais perfeita — excetuando-se, talvez, o próprio homem — é a dos replicantes. Concebidos para as mais variadas funções, eles tomam emprestado dos homens não apenas sua aparência externa como também seus órgãos e fluidos internos. Um replicante chora, sangra, transpira, saliva, baba... Só não urina e defeca porque no cinema americano — seu *habitat* natural — nem os humanos fazem tais coisas. Dada sua natureza, digamos, carnal, o replicante está ainda mais sujeito à interferência das paixões humanas, o que freqüentemente perturba a realização de suas tarefas.

Em *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), por exemplo, um grupo de replicantes projetados para o trabalho escravo em colônias da Terra, revolta-se contra seus criadores principalmente por não concordar com o tempo de vida que lhes é destinado (quatro anos).

Warner Video

Num momento crucial da trama, diante do policial encarregado de eliminá-lo, o líder dos replicantes revoltosos (vivido por Rutger Hauer) mostra-se capaz de outro sentimento além do de vingança: o de compaixão. O policial (Harrison Ford), por seu turno, é premiado com uma replicante (Sean Young) que, além de linda, é equipada com uma memória humana e uma infinita capacidade de amar.

Outro replicante que se mostra mais humano do que planejavam seus fabricantes é o garotinho (Barret Oliver), protagonista de *D.A.R.Y.L.* (Simon Wincer, 1985). Ele é tão "gente" que nem desconfia que é um replicante concebido para fins militares, e pensa que seu nome é Daryl, e não a sigla referente a *Data Analysing Robot Youth Lifeform*. A mesma idéia de um replicante demasiado sentimental para cumprir as tarefas bélicas que lhe cabem reaparece no fraco *O Defensor Humanóide* (Ron Statlof, 1985), cujo herói, Joe (Gary Kaspar), também tem seu nome derivado de uma sigla: *J-type Omega Elemental*. Já em *Mulher Nota Mil* (John Hughes, 1985), o mulherão (Kelly LeBrock) criado por computador por adolescentes espertos cumpre mais que satisfatoriamente seu papel. O filme não deixa claro se se trata de uma andróide ou de uma replicante, mas é impossível imaginar transistores e fios recheando tal monumento.

Uma quinta e atípica categoria de homem-máquina poderia ser acrescentada: a dos bonecos que, graças a algum processo mágico ou sobrenatural, ganham vida e características humanas. Dessa espécie fariam parte desde *Pinocchio* (Walt Disney, 1940), o boneco de pau construído por Gepetto, até o diabólico Chucky de *Brinquedo Assassino* (Tom Holland, 1988), passando pelos soldadinhos de chumbo dos contos infantis e pelo manequim que seduz Andrew McCarthy em *Manequim* (Michael Gottlieb, 1987). Mas aí saímos do campo de interesse da série de artigos que se encerra aqui — terror e tecnologia — para ingressar no terreno mais pantanoso e sombrio do terror sobrenatural, que tem a vantagem da pura fantasia, enquanto a ciência perversa está aí mesmo, progredindo a cada dia, em usinas e laboratórios ao alcance da vista.

José Geraldo Couto

VIDEOCRIATURAS

ALIEN, O 8.º PASSAGEIRO ★★★★ *(Alien, EUA/Inglaterra, 1979) Direção: Ridley Scott. Com Sigourney Weaver, Tom Skerritt, Ian Holm.* Abril Vídeo. *Andróide.*

BRINQUEDO ASSASSINO ★★★★ *(Child's Play, EUA, 1988) Direção: Tom Holland. Com Alex Vincent, Chris Sarandon.* Warner. *Boneco vivo.*

CHERRY 2000 ★★★ *(EUA, 1979) Direção: Steve de Jarnatt. Com Melanie Griffith, David Andrews.* Globo Vídeo. *Andróide.*

D.A.R.Y.L. ★★★ *(EUA, 1985) Direção: Simon Wincer. Com Barret Oliver, Mary Beth Hurt.* LK-Tel/Columbia. *Replicante.*

O DEFENSOR HUMANÓIDE ★ *(Humanoid Defender, EUA, 1985) Direção: Ron Statlof. Com Terence Knox, Gary Kaspar.* CIC. *Replicante.*

GUERRA NAS ESTRELAS ★★★★ *(Star Wars, EUA, 1977) Direção: George Lucas. Com Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher.* Abril Vídeo. *Robôs.*

A PROMETIDA ★★ *(The Bride, Inglaterra, 1985) Direção: Franc Roddam. Com Jennifer Beals, Sting.* LK-Tel/Columbia. *Cyborg.*

ROBOCOP ★★★★ *(EUA, 1987) Direção: Paul Verhoeven. Com Peter Weller, Nancy Allen.* Globo Vídeo. *Cyborg.*

BLADE RUNNER — O CAÇADOR DE ANDRÓIDES ★★★★ *(Blade Runner, EUA, 1982) Direção: Ridley Scott. Com Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young.* Warner. *Replicantes.*

KERUAK, O EXTERMINADOR DE AÇO ★ *(Hands of Steel, Itália, 1986) Direção: David Greene. Com Janet Agren, Claudio Cassinelli.* América. *Cyborg.*

A MALDIÇÃO DE SAMANTHA ★★ *(Deadly Friend, EUA, 1986) Direção: Wes Craven. Com Matthew Laborteaux, Kristy Swanson.* Warner. *Robô e cyborg.*

MANEQUIM ★ *(Manequin, EUA, 1987) Direção: Michael Gottlieb. Com Andrew McCarthy, Kim Cattrall.* América. *Boneco vivo.*

MULHER NOTA MIL ★★ *(Weird Science, EUA, 1985) Direção: John Hughes. Com Kelly LeBrock, Anthony Michael Hall.* CIC. *Andróide ou replicante.*

ROBOMAN ★ *(The Vindicator, Canadá, 1986) Direção: Jean-Claude Lord. Com Terri Austin, Richard Cox.* Look. *Cyborg.*

SHORT CIRCUIT 2 — UM ROBÔ EM CURTO-CIRCUITO ★★ *(Short Circuit 2, EUA, 1988) Direção: Kenneth Johnson. Com Fisher Stevens, Michael McKean.* LK-Tel/Columbia. *Robô.*

A blondie replicante [Daryl Hannah], acima, estuda friamente o que pode ser sua vítima. Abaixo, disfarçado de brinquedo, o elemento Chucky elabora o próximo homicídio

UIP

CORREIO DO ALÉM

Aplausos à Edição

Como amante da sétima arte, não poderia deixar de ser mais um leitor. Nota mil para a matéria Design e Cenografia, assinada por Marcos Smirkoff, enxuta, com fotos magníficas.
E. A. do Nascimento
(Presidente Prudente — SP)

Li SET Terror e Ficção e adorei principalmente as matérias sobre os filmes: *Shocker*, *Robocop 2*, *De Volta Para o Futuro III* e *Hellbound*.
Maicom Gilberto Verner
(Campo Bom — RS)

É superlegal quando eu chego na banca e encontro a revista SET Terror e Ficção. Muitas vezes não tenho dinheiro, só que não resisto e peço emprestado. Cada vez me amarro mais.
Márcio Rogério Paulon
(São Paulo — SP)

A última edição está imperdível, tanto quanto as três primeiras. Adorei a matéria de *Robocop 2*, as fotos estão incríveis, também a matéria de *Shocker — 100 000 Volts de Terror*. O personagem Horace Pinker ainda vai dar o que falar.
Marcos Ribeiro Miguel
(São Paulo — SP)

Esta revista não dá apenas para ser lida — tem que ser relida e guardada para coleção.
Francisco Prado
(São Paulo — SP)

Adorei a reportagem sobre o novo vilão de Wes Craven — Shocker. Achei chocante a matéria sobre *Robocop 2*, escrita por Ana Maria Bahiana. Sensacional o que Paulo Capuzzo escreveu sobre o filme *Hellbound*.
Milton Yukio Sato
(São Paulo — SP)

Simplesmente não tenho palavras para expressar a satisfação ao ter em minhas mãos a quarta edição de SET Terror e Ficção. Horripilante! Fantástica! Genial!
Getro Santa Rosa Guimarães
(Itapetininga — SP)

Tenho 15 anos, e espero que vocês continuem sempre com a publicação dessa revista, primeira do gênero no Brasil e que tem me proporcionado vários momentos de prazer.
Fabiano Bender Machado
(São Bernardo do Campo — SP)

A quarta edição está realmente uma obra-prima.
George Rodrigues Amoêdo
(Icooraci — PA)

Mostrei um dia aos meus colegas de aula, e hoje é difícil aquele dentre nós que não possui um exemplar.
Antonio Carlos Tiacentini
(Caçador — SC)

A revista está o máximo. Gostaria que estivesse nas bancas todos os meses.
Marco de Brito Medeiros
(Rio de Janeiro — RJ)

Vocês estão de parabéns. Tenho 15 anos, e há muito sou apaixonada por monstros, caveiras, seres em decomposição e coisas assim.
Silvia Fabris
(Irati — PR)

Gostaria de parabenizá-los pelas matérias sobre *Hellbound*, *Shocker* e *Robocop 2*.
Eduardo Spinelle de Araújo
(Caçapava — SP)

Posters

Todas as matérias são de excelente qualidade, inclusive os posters.
Anderson Scuriza
(São Paulo — SP)

As reportagens e as fotos estão ótimas, o papel é de primeira, e os posters (principalmente os últimos) são geniais.
Rogério de Oliveira Gomes
(Piabetá — RJ)

Malhos à Edição

Antes de "coroar" o escritor inglês Clive Barker, o crítico Paulo Capuzzo deveria saber que o que faz do horror uma história não é a quantidade de sangue ou de dilaceramentos. Stephen King será sempre o campeão supremo do susto.
Francisco T. Oliveira
(Maceió — AL)

É pena que o crítico tenha escrachado o filme *Hellbound*.
Guilherme Fialho de Oliveira
(Belo Horizonte — MG)

A matéria sobre *Shocker* desmoraliza Freddy Krueger, esse Conde Drácula dos tempos atuais. Apresenta Horace Pinker como um vilão eletrizante, só que para isso tenta tirar Freddy do primeiro lugar do *ranking*. Eu acho que Freddy chegou para renovar o cinema de terror. Ele tem humor negro, criatividade, personalidade, e fãs em quase todo o mundo. Onde fica o respeito por um personagem tão querido?!
Alexandre Govastky — Presidente do Freddy Krueger & Jason Vorhees Club
(São Paulo — SP)

Como fã e especialista em filmes de terror, achei um pouco fraca a última edição de SET Terror e Ficção.
Leandro Tabosa
(Caruaru — PE)

A quarta edição de SET Terror e Ficção infelizmente caiu de nível, mas mesmo assim se mantém excelente.
Luiz Cláudio Ferraz da Silveira
(Pelotas — RS)

Publicidade

A revista é sensacional. Gostei também das propagandas. Servem até para colecionar.
Júlio M. de Carvalho Araújo
(Fortaleza — CE)

Correio Entre Leitores

Estou interessado em comprar posters de terror e ficção. Endereço: rua Antonio Gonzales, 178, Bairro Santo Antonio — Guarujá — SP (CEP 11430)
Marcelo Pires Rodrigues

Compro a trilha sonora original do filme *A Hora do Espanto* e o cartaz original. Endereço: av. Dr. Antônio R. Teixeira, 1550, Ponta Grossa — PR (CEP 84015)
Ana Cláudia Dobruski

Estou escrevendo para me corresponder com todos os "psicopatas e mutantes" do Brasil e do mundo! Tenho vários posters de filmes e revistas. Endereço: rua Antenor de Moraes, 107, Bairro Bom Abrigo — Florianópolis — SC (CEP 88085)
Guilherme C. Zimmer

Gostaria de trocar material, idéias e fotos sobre efeitos especiais na área de filmes de ficção científica, fantasia e terror (matte painting, maquetes, maquiagem, bonecos animados etc.). Endereço: av. Prof.ª Paula Soares, 1411, Jardim Itu — POA — RS (CEP 91300)
Júlio Freitas

Sou o "grande alemão nazista", e estou querendo comprar ou trocar posters de terror. Endereço: rua Walter Hubacher, 552 — Nova Andradina — MS (CEP 79750)
Luiz Rodrigo Guochocki

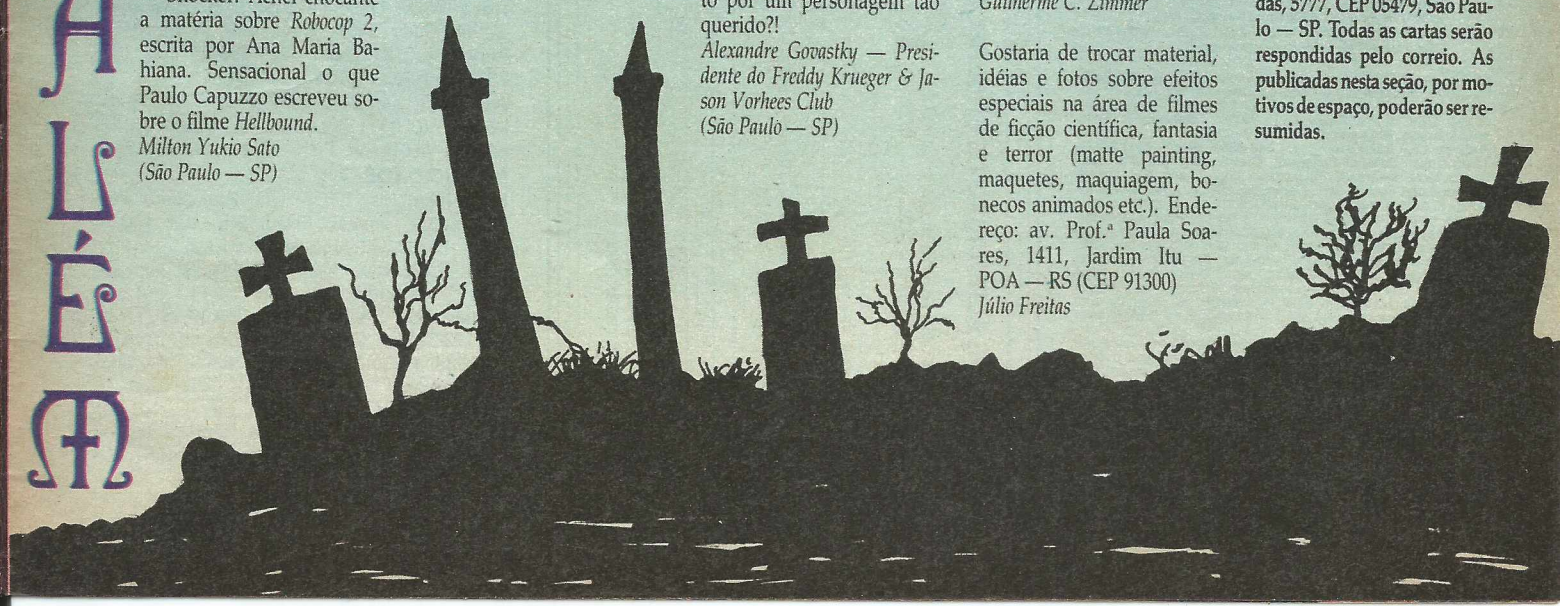
Gostaria de fazer amizade com jovens de todo o país que curtam Terror, para troca de informações e opiniões. Caixa Postal 825 — Bauru — SP
Oswaldo da Costa Claro Junior

Sou espantomaníaco e gostaria de me corresponder com aqueles que gostam de sangue e cabeças decepadas, também troco ou compro posters de terror. Endereço: rua Ferreira Lima, 36 apto. 1101 — Florianópolis — SC (CEP 88015)
Gustavo Henrique Serpa

Gostaria de me corresponder com amantes do assassino Jason Vorhees e de Freddy Krueger. Troco posters, reportagens e revistas. Endereço: rua Walter Pereira, 1620, Capim Macio — Natal — RN (CEP 59080)
César Augusto Silva Medeiros

Alô turma que curte o terrível Freddy Krueger. Estou a fim de me corresponder com os fãs deste assassino dos sonhos. Endereço: rua Madame Curie, 198 — São José do Rio Preto — SP (CEP 15025)
Ana Paula P. Bejar

Cartas para Editor de SET Terror e Ficção, av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479, São Paulo — SP. Todas as cartas serão respondidas pelo correio. As publicadas nesta seção, por motivos de espaço, poderão ser resumidas.



EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

SET TERROR E FICÇÃO

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

Diretor de Marketing: Romeu Andreatta Filho

REDAÇÃO
Diretor de Redação: Eugênio Bucci
Editores: Dilson Pedro Gomes (executivo), Carlos Volpato
Redação: Deborah Peleias, Walter de Silva
Coordenação de Produção: Marcelo de Castro
Atendimento ao Leitor: Ana Lucia Romanin
ARTE
Editor de Arte: Michel Spitale
Chefe de Arte: Maria Amélia Azevedo
Diagramador: Izaú Norbertino
Arquivo e Pesquisa: Sandra Machado Alves

SET — TERROR E FICÇÃO
Editor: Walter de Silva
Colaboradores: Texto - André Forastieri, Antonio Querino Neto, Bia Abramo, Christian Petermann, José Geraldo Couto, Marcel Plasse, Marinela Setti, Patrícia Austen. **Maquiagem** - Alexandre Micoletti "Buba" Camargo, José Fernando "Cancro" de Faria. **Arte** - Jair Farias, Marco Antonio Pizzirani. **Fotografia** - Carlos Mancini. **Revisão e Preparação de Textos** - Marcos Antonio Gimenes

Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE
Diretor Corporativo: Carlos Alberto Araújo
Diretor: Eduardo Rosa
Supervisora: Rosangela Cassilio
Contatos: Ana Maria S. T. Lobo, José Estevão Favaro, Márcia Letícia L. L. Amaral
Diretor - RJ: Jairo Carneiro
Contatos: Romualdo Ayres Costa
Produção Gráfica: Supervisora: Nancy Szima
Coordenador: José Soares A. Santos

Serviços Editoriais
Azul Press - Gerente: Benjamin Sérgio Gonçalves
Abril Press - Gerente: Judith Baroni; **Escritórios - Nova York:** Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165, Phone: (001212) 557-5990/5993, Telex (00) 237670, FAX: (001212) 983-0972. **Paris:** 33, rue de Miromesnil, 75008 - Paris, Phone (00331) 42.66.31.18, Telex (0042) 660731 ABRILPA, FAX: (00331) 42.66.13.99
Correspondentes: José Emílio Rondeau e Ana Maria Bahiana (Los Angeles)
Departamento de Documentação - Dedoc - **Gerente:** Susana Camargo - av. Otaviano Alves de Lima, 4400, São Paulo, SP, Telex: (011) 22115
Serviços Fotográficos - Gerente: Pedro Martinelli
COMERCIAL
Gerente de Planejamento e Controle: José Carlos Boldarine
Gerente de Circulação: André Felipe D'Amato
Assistente: Patrícia Grancini

EDITORA AZUL
Diretores: Ana Maria Fadigas, Carlos C. Arruda, Carlos Alberto Araújo, Pedro Frazão, Romeu Andreatta Filho e Vera Helena Mirandez Gomes

SET é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 06254, CEP 05389. Telex (011) 26070. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. da Passagem, 123, 8.º ao 11.º andares, CEP 22290, tel.: (021) 546-8282, Telex: (021) 22674, Telegramas: Editabril/Abrilpress. **Distribuidor em Portugal:** Distribuidora Jardim de Publicações Lda., Quinta Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685, Camarate, Lisboa. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S/A. A Editora Abril garante aos assinantes desta publicação que a interrupção definitiva da entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará a restituição da parte do preço total antecipadamente paga, correspondente aos exemplares que não forem entregues, acrescida de correção monetária calculada com base na variação do valor nominal das BTN verificada no período. Circulação desta revista: fevereiro/março de 1991.
Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor de sua cidade. Pedidos pelo Correio: DINAP — Estrada Velha de Osasco, 132, Jardim Teresa, 06000, Osasco, SP. Temos em estoque somente as seis últimas edições. Todos os direitos reservados. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

ANER IVC

Fotolito: Lastri S.A. Indústria de Artes Gráficas
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

AVISO AOS ASSINANTES

Se você necessita de alguma informação sobre sua assinatura, escreva para Editora Azul - Depto. de Assinaturas, Rua do Curtume, 769, Lapa, CEP 05065, São Paulo, SP.

Ou, se preferir, telefone para:

São Paulo - Tel. (011) 823-9222
Das 8h às 18h

Rio de Janeiro - Tel. (021) 295-5544
Das 8h às 18h

Recife - Tel. (081) 424-1655
Das 8h30 às 12h30 e das 14h às 18h

Salvador - Tel. (071) 371-5577
Das 8h às 12h e das 14h às 18h

Belo Horizonte - Tel. (031) 275-2255
Das 8h30 às 12h e das 13h30 às 18h

Porto Alegre - Tel. (0512) 33-9034
Das 8h30 às 12h e das 14h às 18h30

Brasília - Tel. (061) 321-8855
Das 8h30 às 12h e das 13h30 às 18h

Curitiba - Tel. (041) 263-3013
Das 8h30 às 12h e das 14h às 18h30

Florianópolis - Tel. (0482) 23-7598
Das 9h às 12h e das 14h às 18h

Londrina - Tel. (0432) 22-6049
Das 8h às 12h e das 13h30 às 18h

Fortaleza - Tel. (085) 244-1566
Das 9h às 12h e das 14h às 18h30

Se você mudou de endereço, preencha o pedido de alteração abaixo. Através dele você pode alterar de uma única vez o endereço de todas as revistas que assina. Coloque-o num envelope e envie-o para:

Editora Azul
Departamento de Assinaturas
Rua do Curtume, 769, Lapa.
CEP 05065, São Paulo, SP.

EDITORA AZUL

Os exemplares começarão a chegar em seu novo endereço 4 semanas após recebermos o seu pedido.

PEDIDO DE ALTERAÇÃO DE ENDEREÇO:

Cole aqui sua etiqueta de endereçamento anterior ou escreva seu nome e seu código de assinante.

S -TERROR-44 E

Nome _____

Código de assinante |_|_|_|_|_|_|_|_|

Atenção: você encontra seu código de assinante na etiqueta de endereçamento de suas revistas.

Novo endereço _____

Bairro _____ CEP _____

Cidade _____ Estado _____ Tel _____

Revistas que você quer receber neste novo endereço: _____

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril/Abrilpress

Rio de Janeiro
Rua da Passagem, 123, 8.º andar CEP 22290. Fone: (021) 546-8282, RJ. Telex 2122674 EDAB BR

Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE

SP2: Intermídia LTDA.: av. Presidente Vargas, 1033, Ribeirão Preto, SP, CEP 14020. Fone: (016) 623-4262/623-4291

Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia

Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (0512) 23-9528, Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - SC; (041) 252-4333 e 252-6794 FAX, Curitiba PR

Norte/Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

SET-TERROR E FICÇÃO - 44 E

A FANTÁSTICA DÓRIS.

ELA ESTÁ SEMPRE EM BOA FORMA!

MUSCULAÇÃO
OU COMO MODELAR SEU CORPO.

NAS BANCAS

EDITORA AZUL

CLINCH

CORRA ATÉ A BANCA MAIS PRÓXIMA!

EDITORA AZUL